

AMIGA
CONSOLE PORTATILI
SUPER FAMICOM
+ ALTRI...

Anno IV n. 3 K 37
MARZO 1992
Lire 5500

pubblidite - mensile - Sped. in abb. post. n. 200/88 - Bolzano - 04/01/92



GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SHADOWLANDS

IL NUOVO STILE DEI GIOCHI DI RUOLO

TUTTO CES
K a Las Vegas

1 GRAND PRIX
inizia la stagione
di Formula 1
corretela con i
nostri consigli

LAVORI IN CORSO
Terminator per Megadrive e
Bubble Bobble 3 per Amiga

ANTEPRIMA
Arriva Ultima VII



RECENSIONI

- LEGEND OF LONGBOW • THE ROCKETEER • HARLEQUIN • ECO QUEST • SPACE GUN
- CELTIC LEGENDS • ABANDONED PLACES • SARGON V • CHESSMASTER 3000
- VIDEO KID • JETSONS • VROOM • MERCENARY 3 •

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

LeChuck è tornato
... e questa volta fa sul serio

Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO

LucasArts
Lucasfilm Games

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO



LA TALASSEMIA E' UNA MALATTIA GENETICA DEL SANGUE. CHI NASCE TALASSEMICO E' COSTRETTO A VIVERE UNA VITA BREVE E D'INFERNO. IL CENTRO DI TRAPIANTO DI MIDOLLO OSSEO DI PESARO E' UNO DEI POCHE CENTRI AL MONDO CAPACI DI GUARIRE QUESTA MALATTIA TERRIBILE. ESSERE OPERATO E' L'UNICA SPERANZA CHE UN BAMBINO TALASSEMICO HA DI TORNARE ALLA VITA. PER GUARIRE QUESTI BAMBINI E PER POTE-

TUTTI I BAMBINI SOGNANO DI DIVENTARE GRANDI UOMINI. SENZA IL VOSTRO AIUTO, MOLTI BAMBINI TALASSEMICI NON POSSONO NEMMENO SPERARE DI DIVENTARE GRANDI.

RE ISTRUIRE MEDICI AD APRIRE PIU' CENTRI IN TUTTO IL MONDO, ABBIAMO PE-

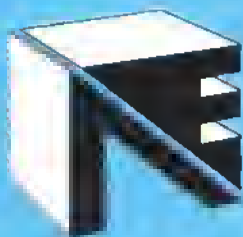


RO' BISOGNO DI SOLDI. AIUTATECI E IL VOSTRO SARA' DAVVERO UN GESTO DA GRANDI. I CONTRIBUTI VOLONTARI POSSONO ESSERE VERSATI SUL C/C POSTALE N° 11616612 INTESTATO ALLA FONDAZIONE BERLONI, CORSO XI SETTEMBRE N°129 PESARO, TELEFONO 0721-32494.



Fondazione Berloni
per la lotta
contro
la talassemia

RINGRAZIAMO LUCIANO PAVAROTTI, L'AGENZIA BOZELL TESTA PELLA ROSSETTI E L'EDITORE DI QUESTA TESTATA



NEVEL[®] srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

OFFERTISSIMA!!!

COMMODORE CDTV

+

ENCICLOPEDIA

DEL VALORE DI L. 750.000

AL FANTASTICO PREZZO DI

L. 1.149.000

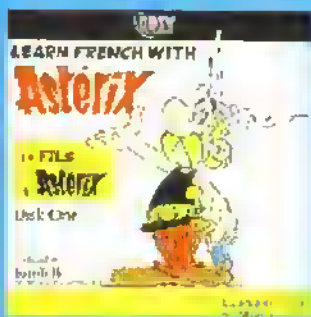


SOFTWARE CDTV DA € 49.000

Nuovi Accessori Disponibili!

■ CASSIERA PER CDTV	119.000
■ CKBALL PER CDTV	169.000
■ MOUSE PER CDTV	119.000
■ GENLOCK PAL PER CDTV	299.000
■ SCHEDA SCART PER CDTV	79.000
■ ESP. 64 RAM PER CDTV	179.000
■ P. 256 RAM PER CDTV	179.000
■ DRIVE ESTERNO 1411 PER CDTV	219.000

TUTTI I PRODOTTI ORIGINALI COMMODORE



**WORLD ATLAS
A € 99.000**



L'articolo che comincia a pagina 26 potrà sembrare fuori luogo su K. Dopotutto siamo stati noi per primi a parlare di film interattivi, giochi su CD, multimedia, ipertesti e di tutte quelle meraviglie tecnologiche che vanno sotto la voce "giochi del futuro". Molti di voi, leggendolo, si chiederanno se abbiamo cambiato idea o, peggio, se rinneghiamo tutto quello che abbiamo pubblicato in questi anni. Niente di tutto ciò. Ci siamo semplicemente detti che dopo aver magnificato le nuove tecnologie era giunto il momento di fare una riflessione critica, di esaminare la situazione attuale alla luce delle novità intervenute in questi ultimi mesi. In effetti le novità non sono molte, anzi. L'entusiasmo iniziale ha lasciato il posto alla dura realtà: non bastano nuove tecnologie per ideare e realizzare nuovi giochi. Bisogna imparare a conoscere le macchine dentro e fuori, capire quali tipi di giochi sono adatti a certe piattaforme e quali ad altre, sperimentare nuovi modelli teorici. Ci vuole, insomma, molto tempo. Nell'attesa, divertiamoci con quello che passa il convento. Che non è poco...



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n°729 del 14/11/1988

EDITORI
GLENAT ITALIA
via Arbeno 24 20123 MILANO
Tel. 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONI
Studio Vir
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax 02/ 33104726
Videotel Mbr: 013172662

CONGEDIARI PUBBLICITÀ L.T. Avantgarde via A. Villa 12 20059 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORI RESPONSABILI Riccardo Albini
COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossi
COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetti e Torroni

SEGRETERIA DI REDAZIONI Franca Badioli
REDAZIONI Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Matteo Bittani, Andrea Mimmi, Paolo Pagliani
COLLABORATORI Alessandro Diana, Iur, Marco Andreati, Stefano Bonora, Simone Bechini, Paolo Piccini, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Stuart Cooke, Rik Haynes, Enrico Mariani, Danilo Lauro, Aurelio Martegani, Alessandro Cattelan, Tiziana Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONI ELETTRONICA
Maria Montesano
ASSISTENTI GRAFICO E IMPAGINAZIONI ELETTRONICA
Dante Pesenti

FOI OUTO COPERTINA Graphic Service (MI)
ITOCOMPOSIZIONE Typing (MI)
STAMPA Valpiani (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Paluzzi (MI)
ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri
Spedizione in abbonamenti postale, gruppo 1 - Milano.
Pagamenti a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Arbeno 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamenti a mezzo conti o correnti postali n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Arbeno 24 20123 MILANO
Tel. 02/8361335

© Studio Vir
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione

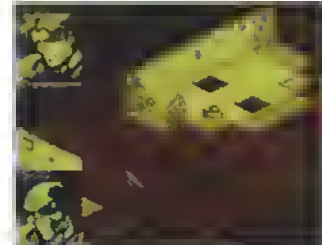
L'immagine di copertina è copyright della So Wind library



23 "I film interattivi sono una promessa non mantenuta?"



33 "La moda dei giochi carini continua con il terzo episodio di Bubble Babble."



44 Shadowlands: Una nuova tecnica di gestione della Inca basterà a portarci una vantata di novità nel mondo del GDR?"



70 "Per gli amanti del wergame, un nuovo gioco di strategia Fantasy ispirato alle leggende celtiche."

News4
Se pensate che Falcon 3.0 sia il massimo nella vita ed amate Star Trek, leggete un po' quello che la Spectrum Holobyte ha in serbo per voi. E ancora, le ultime notizie su un possibile Gameboy a colori.

Anteprime14
La Ocean si è accaparrata anche la licenza di Hook, la Grem-lin si occupa anche del Gameboy e la Electronic Arts invita Schwarzkopf a giocare con il Megadrive.

Film interattivi23
Il cinema su computer si fa attendere. Vediamo il perché.

Lavori in corso28
Occhio ai lavori in corso di questo mese! Se siete impazziti per Bubble Bobble e Rainbow Islands, è in arrivo per voi la terza puntata di questo classico: Parasol Stars. Se agli arcade preferite le avventure date un'occhiata a Ultima VII. Per gli amanti delle console, invece, Tennisator coglierà sicuramente nel segno.

Prove su schermo43
Tutti gli appassionati di giochi di ruolo gongoleranno. Shadowlands approda finalmente su tutti gli schermi. Gustatevi il nostro articolo.

Striscia il gioco77
Tutti i giochi minuto per minuto. Le nostre recensioni espresse.

Console87
Robocod per il Megadrive: una favola! Tremate di paura, arriva Ghouls and Ghosts per Super NES

TNT91
Questo mese 9 pagine. Consigli e mappe per Eye of the Beholder, Godfather e Robin Hood, la soluzione con foto di Larry 5 e una guida per F1 Grand Prix.

K-Box103
Continua il nuovo regno di MBF il grande.

K-Annunci112



98 "I problemi amorosi di Larry risolti dai nostri esperti Giuliana e Anselmo Feriara"

Sommario



CAPITAN KIRK & CO.

A giudicare dagli annunci fatti al CES, ci dobbiamo aspettare un'ondata di nuovi giochi per Super NES diversi dal solito. Per molti giocatori, in cima alla lista dei più attesi ci saranno sicuramente *Star Trek: The Next Generation* e *Falcon*, dagli specialisti in simulazioni della Spectrum Holobyte. La Paramount Pictures ha infatti concesso in esclusiva alla Spectrum Holobyte i diritti per creare giochi per Super NES e PC basati sulla serie televisiva *Star Trek: The Next Generation*.

L'annuncio della prossima uscita di *Falcon 3.0* (considerato da alcuni piloti da scrivania la più sofisticata simulazione di volo) per SNES, invece, fa ben sperare sul futuro della console in termini di varietà di giochi (insomma non sempre i soliti sparatutto e platform game). A questi primi titoli su cartuccia dalla Spectrum Holobyte si aggiungeranno le conversioni per Gameboy e NES del puzzle *Wordtris*.

Sempre in tema di Capitan Kirk e soci, dopo aver lanciato la versione su PC di *Star Trek: The 25th Anniversary*, la Interplay offrirà a tutti gli appassionati di Star Trek lo stesso gioco (con le dovute modifiche viste le limitazioni dei sistemi) in versioni per Gameboy e NES.



IL GIOCO DELLA APPLE

Dopo mesi di voci non confermate, la famosa ditta americana di computer Apple ha finalmente svelato la sua intenzione di entrare nell'industria dell'elettronico di consumo. I primi prodotti targati Apple, che verranno presentati nella seconda metà del 1992, saranno basati sulle tecnologie del Macintosh e del CD-ROM. Sembra che lo Apple utilizzerà i suoi sistemi operativi System 7 e Quicktime per combinare immagini, animazioni e sonoro di alta qualità in una varietà di prodotti, che andranno dai libri elettronici ai personal organiser, dai video-telefoni

ai riproduttori multimediali. John Sculley, presidente della società californiana, ha detto, nel discorso d'apertura del CES, che intende creare un collegamento più stretto con le marche di elettronica di consumo e con le cose di software indipendenti. Lo Apple gode già di ottimi rapporti con la Sony. Nell'ultimo anno, le vendite dei prodotti della linea Macintosh hanno registrato un aumento del 60%. I nuovi prodotti che utilizzeranno le tecnologie software create dallo Apple saranno introdotti sul mercato nel 1993.

RUMORI

● Udite, udite! *Ultimo VI - The False Prophet*, il capolavoro della Origin, verrà convertito per Super NES dalla Origin stessa e pubblicato dalla casa giapponese FCI. Il gioco promette più di 100 ore di gioco e una batteria per salvare la posizione raggiunta. Questa cartuccia da otto megabit verrà pubblicata il prossimo autunno.

● La Mindscape ha annunciato di aver avviato lo sviluppo di software per computer basato sul personaggio di Mario Bros. Se qualcuno di voi è sorpreso dalla notizia (visto la "gelosia" della Nintendo per il suo personaggio), sappiate che l'accordo prevede soltanto lo sviluppo di software cosiddetto di "edutainment". Il primo titolo si chiamerà *Mario is Missing* (e sarà disponibile anche per NES e SNES). Nel programma, Luigi dovrà avventurarsi in giro per il mondo alla ricerca del fratello scomparso.

● Kidbits è un progetto rivoluzionario ideato per dare ai bambini con malattie croniche o contagiose la possibilità di giocare a videogiochi. L'Ospedale per bambini di Boston, che ha ideato e avviato il progetto, permette inoltre ai pazienti di comunicare con gli amici tramite una rete di personal computer.

● La Namco, uno delle più rispettate case produttrici di arcade, sta costruendo un parco di divertimenti nel distretto Setagaya di Tokio. Non cominciate a trattenere il respiro, poiché il parco non aprirà prima di altri quattro anni.

● Cominciate a mettere da parte i vostri risparmi per l'ultimo giocattolino del gigante dell'elettronica JVC. Si chiama Wonder Mega ed è, in pratica, un Megadrive e un Mega CD in unica unità con look da apparecchiatura hi-fi. La distribuzione in USA ed Europa è legata al successo che tale

macchina avrà in Giappone. Qual'è il rovescio della medaglia? Il software per Mega CD per il momento non è un granché. Infatti, in Giappone l'hardware sta vendendo molto di più del software. Questa situazione potrebbe cambiare con l'arrivo di giochi come *Wing Commander* e *SimEarth*, previsti entro la fine dell'anno.

- La società americana Rykodisc ha presentato a Las Vegas *Play It By Ear*, il primo gioco su CD audio. Il gioco è una specie di *Trivial Pursuit* audio nel quale il giocatore risponde a delle domande basate su diverse categorie, indovinando il titolo di una canzone o di un film in base alle prime note o a un dialogo, dare il nome a voci di personaggi storici, identificare un animale dal suo verso, ripetere degli scioglilingua, ecc.

- *Links*, la stupendo gioco di golf della Access è ora disponibile anche per Amiga. La nuova versione non è una semplice conversione da PC, ma è stata ridisegnata appositamente per sfruttare le capacità dell'Amiga, come il sonoro e il modo grafico HAM. Per giocare però avrete bisogno di 1 megabyte di memoria e - purtroppo - di un hard disk.

- Il prossimo Consumer Electronics Show, che si svolgerà a Chicago dal 28 al 31 maggio, sarà per la prima volta nei 25 anni della fiera aperta al pubblico. Quindi se il 30 e il 31 maggio siete, per una qualunque ragione, a Chicago non perdetevi questa occasione. Ne vale la pena.

- Se pensavate che le console per videogiochi servissero solo a giocare, cambiate idea. La Sega ha presentato al CES una cartuccia per Megadrive per disegnare, intitolata *Art Alive*. Il programma è una versione semplificata di un programma di disegno per computer (come *Deluxe Paint*, per intenderci) e consente di trasformare la televisione di casa in una tela elettronica. Sinceramente, abbiamo dei dubbi sul successo di una cartuccia del genere, ma se la Sega ci crede chi siamo noi per mettere in dubbio l'utilità di *Art Alive*?

- Da una fiera all'altra. Annatatevi sull'agenda degli appuntamenti le date dell'Amiga Expo '92: si terrà a Copenhagen il 20-22 marzo.

UN DINOSAURO PER AMICO

Yoshi, il fedele dinosauro compagno di Mario nella serie *Super Mario Bros.*, ha ora un gioco tutto suo intitolato, appunto, Yoshi. Questo nuovo titolo prosegue la tradizione di rompicapo come *Tetris* e *Dr Mario*. In Yoshi, il nostro Mario ha il suo bel da fare a raccogliere con dei vassoi e combinare "figurine" di Goombas, Bloobers e piante piranha che cadono dall'alto. Con delle apparizioni speciali da parte delle star della serie di *Super Mario Bros.*, Yoshi promette di essere una sfida avvincente (quasi) quanto Tetris. Quando si ha bisogno di aiuto, il nostro amico verdolino vi darà degli utili suggerimenti. "Yoshi è un rompicapo veloce, divertente ed entusiasmante che appassionerà i giocatori di ogni età", assicura un portavoce della Nintendo, "Sia la versione per Ga-



meboy che quella per NES permetteranno di giocare da soli o sfidando un amico".

IL COLORE DEI SOLDI

Sì, è nuovamente arrivato il periodo dell'anno in cui i pensieri di ogni giovane videogiocatore si rivolgono ai desideri di poter accarezzare un Gameboy con un bello schermo a colori. Wow! Se solo fosse vero, eh?

A K giungono voci di questo genere da due anni e passa, ma purtroppo sono sempre rimaste tali. La Nintendo ha sempre mantenuto il silenzio sulla questione. Se si vuole credere alle notizie pubblicate dal settimanale inglese CTW (e noi ci crediamo, in genere CTW non ha mai cantato su queste notizie), il "Super Gameboy" dovrebbe avere un prezzo allineato a quello dei modelli rivali. Lynx e Gamegear, mantenendo la compatibilità verso il basso con tutto il software esistente per la versione monocromatica. Il Gameboy della Nintendo è attualmente la console portatile più venduta del mondo. L'unica cosa che unisce il presidente Bush ai ragazzini di tutto il mondo è il fatto di ottenere dei record a *Tetris* e a *Super Mario Land*. Ci sono qualcosa come otto milioni di Gameboy negli Stati Uniti, 500.000 nel Regno Unito e 100.000 in Italia. Solo nella prima metà del 1992, la Nintendo e i suoi sviluppatori contano di introdurre 30 nuovi giochi sul mercato, che andranno ad aggiungersi agli attuali 150 titoli per Gameboy. Secondo la Nintendo americana, ci sono più giocatrici che giocatori per Gameboy. Se questi dati fossero esatti, sarebbe la prima volta che un simile fenomeno si verifica dai tempi di *Pacman*. "La gamma di titoli sviluppata per Gameboy attrae i giocatori di ogni età e livello di abilità", sostiene un portavoce della Nintendo, "I certificati di garanzia indicano che oltre il 46 per cento degli utenti ha più di 18 anni".



In ogni luogo, in ogni tempo, ovunque... questo è Nintendo Fore e' anche un Super Gameboy a colori dietro l'angolo?

CASTELLI MEDIEVALI

Ispirato dall'enorme successo di *Tetris*, *Rampart* porta i giocatori nel Medioevo dove dovranno costruire fortezze difensive e posizionare cannoni devastanti per cercare di difendere dei potenti signorotti medievali. Sarà estremamente difficile ignorare *Rampart* nei mesi a venire. La Tengen sta lavorando sulle conversioni per Sega Megadrive e Gamegear di questa popolare coin-op, la Electronic Arts ha annunciato la versione per Super NES, mentre la Dmark si occuperà delle conversioni per Amiga, PC ed ST. Per i possessori di Gamegear c'è una bella sorpresa in serbo, la loro versione disporrà di un'opzione che permetterà di collegare due macchine per sfidare un amico. Nel frattempo l'Atari curerà la versione per il Lynx. "Programmato dagli stessi che hanno creato *720°* e *Paperboy*, *Rampart* cambia il meglio dei giochi di strategia con un'azione esplosiva, distruzioni e grafica fantastica", dice un portavoce della Tengen. "L'azione è frenetica e una volta che la carneficina dei nemici termina, i giocatori devono ricostruire velocemente i muri della loro fortezza prima che la battaglia successiva abbia inizio."

NEWS

TERMINATOR 2, LO SCANDALO

Il favoloso coin-op della Midway, Terminator 2: Judgement Day, del quale abbiamo rivelato i retroscena qualche numero fa, ha suscitato notevole scalpore in un'America sempre più puritana.

Non ci stiamo riferendo solo all'enorme successo riscosso presso i teenager, ma all'ondata di indignazione fra le autorità, le quali hanno accusato il gioco di propagandare la violenza gratuita e di istigare alla violenza contro le forze dell'ordine. Infatti nella foga dell'azione è possibile eliminare anche poliziotti ed innocenti vari. La Midway si è difesa affermando che tale massa, uccidere agenti di polizia, appunto, penalizza il giocatore riducendogli il punteggio.

Lo scandalo, però, non è questa, bensì il fatto che il "Corriere della Sera" abbia pubblicato questa notizia in prima pagina qualche settimana fa. Di tutte le cose che si possono dire sui videogiochi, il più venduto quotidiano italiano non ha trovata niente di



Terminator 2 sarà anche violento, ma sicuramente è il più giocato coin-op del momento.

meglio da scrivere. Ancora una volta siamo costretti a registrare il fatto che i videogiochi fanno notizia solo quando fanno scandalo. Come dire, sbotti il mostro in primo piano...

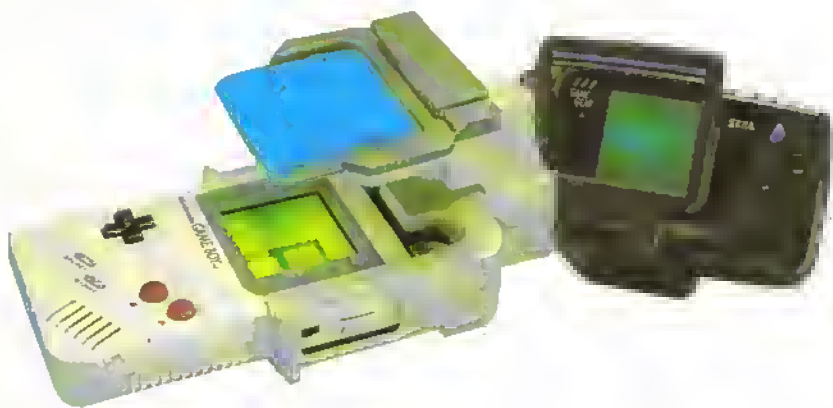
e la visibilità del Gameboy incorporando una luce anti-riflesso e delle lenti regolabili per ingrandire gli oggetti sullo schermo. Si attacca facilmente alla vostra console e richiede una pila da 9 volt per funzionare.

Se i vostri occhi sono stanchi di cercare i minuscoli anelli di Sonic the Hedgehog sullo schermo da 3,2" del Game Gear forse dovrete investire nel MagniGear. Non sono necessarie batterie per questo oggetto che migliora il contrasto e la visibilità del piccolino di casa Sega. Con o senza MagniGear, comunque, non perdetevi Sonic the Hedgehog che è sicuramente il miglior titolo uscito fino ad ora per la console portatile Sega.

PER GIOCATORI SUPER ACCESSORIATI

Al giorno d'oggi nessun possessore di Gameboy o Game Gear che si rispetti può uscire di casa senza i giusti accessori. Aggeggi di tutti i tipi stanno diventando sempre più popolari tra la nuova generazione di videogiocatori, anche se alcuni fra questi rendono la vostra console molto ingombrante e più simile a Mazinga che a una console portatile.

A Las Vegas, la Beeshu presentava due lenti di ingrandimento per Gameboy e Game Gear. Il MagniLight è progettato per migliorare il contrasto



GAME GEAR NEWS

Le novità per Game Gear cominciano a spuntare come i funghi. Sia la Sega che i dodici licenziatari per Game Gear ormai stanno sfornandone a pieno regime e attualmente, tra titoli già in circolazione e titoli annunciati, siamo arrivati attorno allo cinquantino di titoli. Secondo la Sega entra lo fine del 1992 il totale arriverà a superare gli 80 titoli.

Ecco una lista completa delle novità (alcuni saranno in commercio quando leggerete queste righe, altri lo saranno tra breve. Ovviamente la parte del leone lo fa lo Sega con 12 titoli: Sonic the Hedgehog, Joe Montana Football, Chessmaster, The Lucky Dime Caper starring Donald Duck, Halley Wars, Putt & Putter, Ax Battler, Fantasy Zone, Aerial Assault, David Robinson's Supreme Court Basketball, Crystal Warriors, Clutch Hitter.

Anche per quanto riguarda i licenziatari, le novità sono molte e molto succose. Ecco: R.C. Grand Prix (Absolute Entertainment),



Alien 3 e Rastan's Revenge (ArenA), Junction (Bignet), The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants e Spider-Man (Flying Edge), Wheel of Fortune e Gadget Twins (Gometek), Berlin Wall (Kaneko), Batter Up e Pac-Man (Namco), Devilish e Super Golf (Sega's Creation), Chase H.Q. (Taita), Papiis (nella foto) e Paperboy (Tengen), Indiano Jones and the Last Crusade e Olympic Gold (U.S. Gold), Double Dragon e Robin Hood (Virgin).

Se questi giochi non vi bastassero, la Sega ha lanciato il nuovo Master-Gear Converter che consente di far girare su Game Gear gli oltre 100 titoli per l'8-bit Sega.

"Quest'anno", afferma un portavoce della Sega, "il Game Gear diventerà la console portatile a colori col maggior numero di titoli disponibili. In testa a tutti ci sarà il videogioco più venduto del momento, Sonic the Hedgehog." Forse l'Atari avrebbe qualcosa da dire a proposito...

Negli USA e in Gran Bretagna la Sega sta cercando di sfruttare il successo di Sonic, abbinandone la cartuccia al Game Gear. In Italia, lo Giochi Preziosi non affrirà questo package perché risulterebbe trappa castasa.



ELETTROMETRICA
SCIENTIFICA
ITALIANA

Roctec

**GENLOCK FOR AMIGA
RG300C**

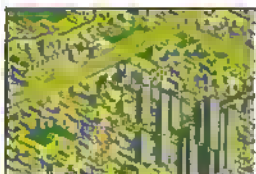
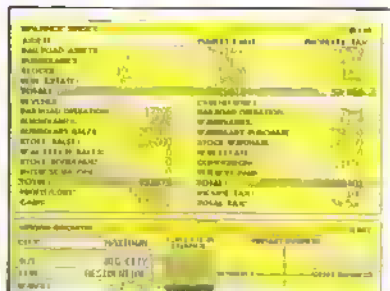
Genlock



ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

TRENI, TRENINI E FERROVIE

All'inizio Sid Meier della Miciprose si occupò del tentativo apparentemente impossibile di costruire e gestire una ferrovia migliore e più vasta di quella britannica. Ora la Maxis, creatrice del fantastico *SimCity*, sta facendo un grosso passo nel chiassoso mondo delle locomotive. *A-Train* è la versione americana di un gioco di simulazione pubblicato originariamente in Giappone. Più di 100.000 copie di *Take the A-Train III*, già vincitore di numerosi premi, sono state vendute fin d'ora. In *A-Train*, siete i proprietari di una compagnia ferroviaria privata. Cominciando con le regioni di campagna, l'idea è di depositare binari e condurre 19 treni differenti sia merci che passeggeri. Questi trasporteranno le persone e i materiali di costruzione ad aree in fase di sviluppo, fornendo le basi per le case, i lavori e i centri ricreativi dei quali la vostra città necessita per poter crescere. Nel gioco dovete investire il vostro denaro in uffici, fabbriche, appartamenti, parchi divertimento, campi da sci, stadi, e campi da golf. Se riuscite a creare una città abbastanza grande potrete essere gratificati con un treno ad alta velocità, non è bella la vita? *A-Train* combina la costruzione di una città con la gestione di una ferrovia e un sofisticato modello finanziario per fornire una profondità di gioco che vi terrà impegnati per settimane, mesi o anni', garantisce Sally Vandershalf, rappresentante della Maxis. "In un certo senso *A-Train* è *SimCity* in versione capitalista". La Maxis intende convertire *A-Train* per PC, Windows, Macintosh e Amiga. La Ocean distribuisce *SimEarth* e *SimAnt* in Europa mentre la Infogrames ha i diritti per *SimCity*.



(In alto) Tenete d'occhio i vostri investimenti. Avrete bisogno di molto acume per guidare...
(In basso) *A-Train: SimCity incontrerà Railroad Tycoon?*

UNA LUNGA ATTESA

Dopo l'annuncio iniziale di sei mesi fa, la Nintendo ha cominciato a parlare dell'attesissimo CD-ROM per Super NES. Questo accessorio, per ora senza nome, avrà un prezzo estremamente competitivo e sarà commercializzato negli Stati Uniti e in Giappone prima del gennaio 1993. La Nintendo ha parlato di una produzione iniziale di 300.000 unità al mese. "Con un prezzo di vendita consigliato intorno ai \$200, il nastro nuovo compact disc lancerà un nuovo generazione di videogiochi", prevede Minaru Arakawa, presidente della Nintendo America. I giochi su compact disc per Super Nes utilizzeranno il formato CD-ROM/XA della Philips. A differenza del vecchio formato CD-ROM, questo permette di miscelare senza problemi suoni, immagini e dati. La cartuccia del sistema comprende RAM, ROM e un chip grafico custom per masterizzare grafica animata a tutto schermo. Il BIOS del sistema include nove megabit di RAM che dovrebbero permettere ai progettisti di realizzare fantastici giochetti audio e video. Un compact disc può immagazzinare l'equivalente di quasi 350 cartucce da 12 megabit. Gli sviluppatori e le altre parti interessate stanno ricevendo le caratteristiche complete del sistema

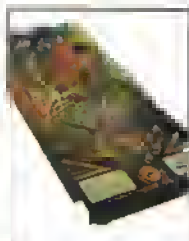
in questi giorni e alcuni giochi sono già in produzione. La Nintendo spera di creare un formato aggiuntivo che permetta al software SNES-CD di girare sia sul Super NES che sul CD-i Philips, mentre si dice che la Sony stia discutendo la compatibilità della Sony Play Station CD-ROM con il CD-ROM del Super NES. Attualmente la Sega sta godendo di un discreto successo con il Mega CD in Giappone, questa accessoria per il Mega-drive incorpora alcune caratteristiche avanzate e di conseguenza non potrà avere un prezzo competitivo rispetto al prodotto Nintendo. Se pensate di acquistare il Mega CD, vi suggeriamo di aspettare fino a quando non sarà distribuito ufficialmente. Fidatevi di noi, la prima serie di giochi non vale assolutamente la spesa.



"Grazie alla nostra vera moneta di sviluppatori per Super NES e alle case indipendenti, introdurremo un'intera serie di incredibili software su compact disc", commenta Minaru Arakawa della Nintendo.

MAGHI DEL FLIPPER

Prima che noi tutti sviluppissimo un complesso di dipendenza nell'uccidere sprite alieni intorno alla fine degli anni '70, molti si divertivano a scuotere furiosamente i lati di un flipper del bar sotto casa. Grazie a una forte dose di alta tecnologia e all'esperienza di marketing, una nuova generazione di flipper è emersa negli ultimi anni. Le macchine più popolari oggi sono quelle basate su di una licenza, come i *Simpson*, *Terminator 2*, *Star Trek*, *Elvira* e la 1. Il secondo campionato internazionale di Flipper si è tenuto a New York all'inizio del mese, e ha esibito 400 dei migliori giocatori di Stati Uniti, Inghilterra, Canada e Giappone. L'evento ha dimostrato la forza dell'attuale revival del flipper. Questo passatempo ha appena compiuto 60 anni e sta recuperando in popolarità rispetto a quello che aveva perso negli anni ottanta. "C'è una base stabile di giocatori di flipper che continuano a giocare il gioco della loro giovinezza", sostiene l'organizzatore Steve Epstein. "Allo stesso modo, oggi il flipper è un gioco di abilità basato su innovative tecniche computerizzate, livelli multipli, suoni realistici ed effetti vocali e mantiene perciò una grande attrattiva per i nuovi giocatori: tutti vogliono sapere cosa possono fare queste macchine".



La Williams *Bally Midway* è la leader incontrastata del mercato del flipper. Hurricane, uno dei nuovi giochi della società, è basato su un emozionante carnevale.

Barry Doutsier è uno dei migliori designer di flipper degli ultimi due decenni. La sua ultima e più divertente creazione, Hurricane è la più senza azione dell'intera famiglia carnevalesca della Williams.



POPULOUS

TITLES OF THE OLYMPIAN GODS

*Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!*

Disponibile per
AMIGA


ELECTRONIC ARTS®



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO.



• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO •

GAME power

LA rivista per la TUA
console!
Game Power ti
aspetta ogni mese in edicola
con: recensioni, anteprime,
trucchi, mappe e aiuti.

Game **Power**
tutti i
giorni
è in edicola, dalle 9 alle 18,
orario continuato. Non mancate
all'appuntamento!

CONSOLE MANIA?

Se un alieno avesse visitato il CES di Las Vegas, probabilmente tornando sul suo pianeta racconterebbe che le console dominano il mondo del divertimento elettronico sulla Terra e che i giochi per computer sono una minoranza sparuta che non interessa a nessuno.

Tanta era la disparità nelle dimensioni degli stand Nintendo e Sega (e conseguentemente dei titoli presentati) rispetto a quelle degli stand delle case di software per computer, che anche il vostro cronista ha avuto la stessa impressione dell'alieno.

Ma l'impressione è durata poco, giusto il tempo di vedere i nuovi giochi per computer presentati al CES e compararli con quelli per console: non c'è dubbio che le innovazioni, i salti di qualità, la ricerca di nuove forme espressive appartiene, per la maggior parte, al mondo dei computer.

E la dimostrazione di tutto ciò la danno gli stessi editori di giochi per console: i giochi convertiti o di prossima conversione da Amiga/PC a Megadrive/Super NES sono ormai decine e lo spazio di tempo tra l'uscita di un gioco su computer e console si sta accorciando sempre più. Un esempio? *Another World*, lo stupendo gioco della Delphine recensito nel numero di gennaio verrà convertito per Super NES dalla Interplay.

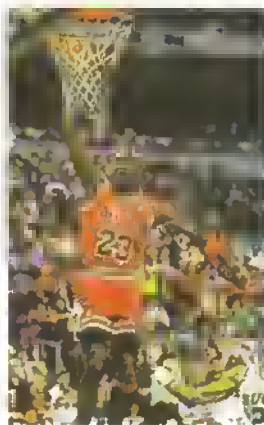
Questo significa una cosa sola: che per quanto siano creativi (e su questo ci sarebbe da discuterne), i giapponesi (ma anche gli americani) hanno ancora bisogno dei programmatori/ideatori europei per alimentare la loro insaziabile fame di nuovi giochi per console.

E questo vale non solo per quanto riguarda le idee, ma anche a livello tecnico: aver lavorato per anni su un processore a 16-bit come il Motorola 68000 (che è il processore dell'Amiga, dell'ST e, guarda caso, del Megadrive) ha dato i suoi frutti. Ciò significa che i programmatori europei hanno qualche anno di vantaggio su coloro - giapponesi o americani che siano - che stanno ora imparando a conoscere il 68000 del Megadrive. E qualche anno in questo campo conta moltissimo.

AIR JORDAN

Il gioco che più mi ha entusiasmato tra quelli visti al CES è un gioco di pallacanestro della Electronic Arts il cui titolo provvisorio è *Michael Jordan Flight*.

Michael Jordan Flight utilizza una nuova tecnologia, chiamata "Video-Sim", che consente l'utilizzo di animazione in "full-motion video". Per realizzarlo è stato girato un video di Jordan così da simularne lo stile cestistico. Il risultato, secondo l'EA, "è simile alle emozioni dinamiche di un simulatore di volo" (da qui il nome del gioco). Sarà una frase da PR, ma in effetti Jordan sembra proprio lui come lo vediamo su Tele +2, con il suo stile e le sue



magnifiche mosse. Ma la cosa che ci ha veramente impressionato è la velocità del gioco: incredibile a dir poco.

Michael Jordan Flight dovrebbe uscire quest'estate. Non si sa ancora se ne verrà realizzata una versione per Amiga, ma restate sintonizzati per ulteriori informazioni. Comunque, aspettatevi un'anteprima appena possibile su un prossimo numero di K.

PC A MILLE

Anche se il CES era dominato dalle console, le novità nel campo dei giochi per computer che abbiamo visto ci fanno ben sperare per i mesi a venire. Ecco alcuni dei titoli più interessanti per IBM e compatibili di cui parleremo nei prossimi mesi:

Ultrabots: Sanction Earth della Data East è un gioco di azione/strategia con grafica in ray-tracing assolutamente incredibile. Il gioco è stato realizzato dalla Novalogic, già sviluppatori di *Wolfpack*.

La New World Computing, famosa per la serie *Might & Magic* ha annunciato l'uscita del suo primo Gdr fantascientifico, *Planet's Edge: The Point of No Return*.

La Mindcraft ha presentato un nuovo gioco intitolato *Siege*, che ha curiose somiglianze con *Castles* della Interplay. *Siege* è una simulazione strategica in tempo reale nella quale siete al comando delle forze che danno l'assalto (o difendono) un castello medievale.

D/Generation è un nuovo titolo della Mindscape ambientato in un laboratorio di ricerca biogenetica di Singapore. Il gioco miscela in modo originale biogenetica e realtà virtuale, offrendo un intricato giallo per tutti gli aspiranti detective digitali.

La Legend riutilizza il sistema già sperimentato in *Spellcaster* 101 nella sua nuova avventura grafico-testuale, che si intitola *Gateway*. Il gioco è basato sul romanzo omonimo dello scrittore di fantascienza Frederik Pohl e ha una colonna sonora sincronizzata con lo sviluppo della storia.

L'ERA DEL CD INTERATTIVO



A Las Vegas la Philips ha presentato agli operatori internazionali il suo sistema Compact Disc Interactive (CD-I), definito un po' composamente "The Imagination Machine".

Dopo il lancio negli USA la scorsa novembre è imminente l'arrivo anche in Italia del concorrente del CDTV Commodore. Fra breve la battaglia del CD entrerà nel vivo. La Philips ovviamente, crede di poterla vincere, soprattutto grazie al fatto che ha il sostegno di più di 100 case di software e industrie di elettronica di consumo come la Sony e la Matsuhita. Ma non sarà così facile.

Il CDTV della Commodore è un concorrente piuttosto cariccio e la presentazione del nuovo drive, che consente di trasformare l'Amiga in un lettore CD, dà la possibilità alla Commodore di legare al suo sistema milioni di possessori di Amiga.

La battaglia, come al solito avviene in questi casi, si combatterà principalmente sul terreno del software disponibile: a Las Vegas entrambi le case hanno annunciato diverse novità, tra le quali figurano ovviamente molti giochi. Nei prossimi numeri parleremo di questi nuovi titoli più a fondo e cercheremo di fare il punto su questi due sistemi.

LA LOGITECH PUNTA AI VIDEOGIOCHI



La società Logitech, leader mondiale nella tecnologia dei sistemi input, ha effettuato una serie di investimenti nella sussidiaria Advanced Gravis Computer Technology Ltd. con lo scopo di espandere la sua presenza nel settore dei videogiochi. Mentre la Gravis continuerà ad occuparsi di sistemi di input (mouse, schede...) nel settore home-computer/professionale, la Advanced Gravis realizzerà prodotti simili dedicati al settore videoludico (joystick, mouse, schede audio...). Tutti i principali computer e console verranno coperti dai prodotti Advanced Gravis...

TREVISO COMICS'92: IL PUNTO SUL FUMETTO ITALIANO

Si svolge a Treviso dall'1 al 15 marzo la 17ma edizione di *Treviso Comics*, Rassegna Internazionale dal Fumetto e delle Comunicazioni Visiva.

Il tema principale di questa edizione sarà la riavvicinazione della scoperta dell'America nell'occasione del cinquecentenario. Tra la "chicche", un doveroso omaggio al vegglio di Colombo realizzato dalla matita del famoso disegnatore umoristico Altan, una sezione dedicata alla Disney e una mostra di oltre cento disegni originali dodiceti alle Americhe realizzati da alcuni dei migliori autori italiani e internazionali.

FURTO ALLA CTO

Riceviamo dalla CTO e volentieri pubblichiamo:

LA CTO S.p.A. premezzo che nella notte tra il 31 gennaio e il 1 febbraio 1992 ha subito un furto presso i propri magazzini di propri prodotti,

AVVERTE E DIFFIDA

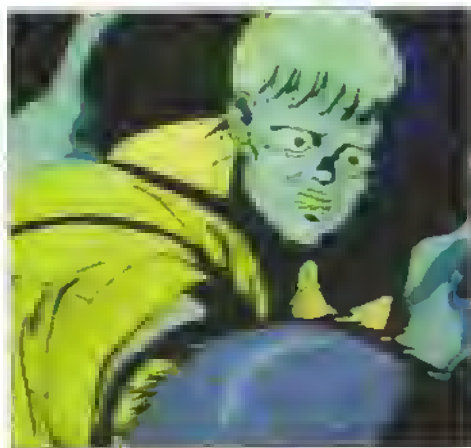
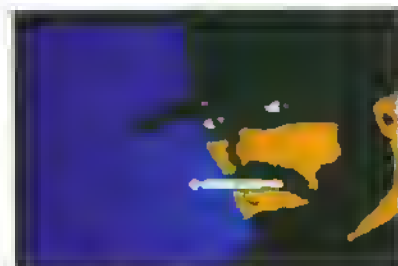
chiunque dall'acquistare i predetti beni (portanti marchio QUICKJOY, ELECTRONIC ARTS, LUCASFILM GAMES, SIMULMONDO, ACCOLADE, TOMAHAWK, C&C EDUCATION, INFOGRAMS) e

SPECIFICA

che gli unici legittimati alla vendita di prodotti CTO sono i distributori e i rivenditori autorizzati.

LA BALLATA DELLA CITTÀ SENZA NOME

Town with No Name è il titolo del nuovo gioco per CDTV realizzato dalla società di software inglese On Line. In una sperduta cittadina del Far West, un misterioso individuo uccide a sangue freddo il fratello del protagonista. Il becchino inizia a rimbocarsi le maniche, mentre il giocatore viene calato in una completa esperienza multimediale ricca di suoni e sequenze a cartoni animati. Il programma sarà disponibile, interamente in italiano, entro la tarda primavera.



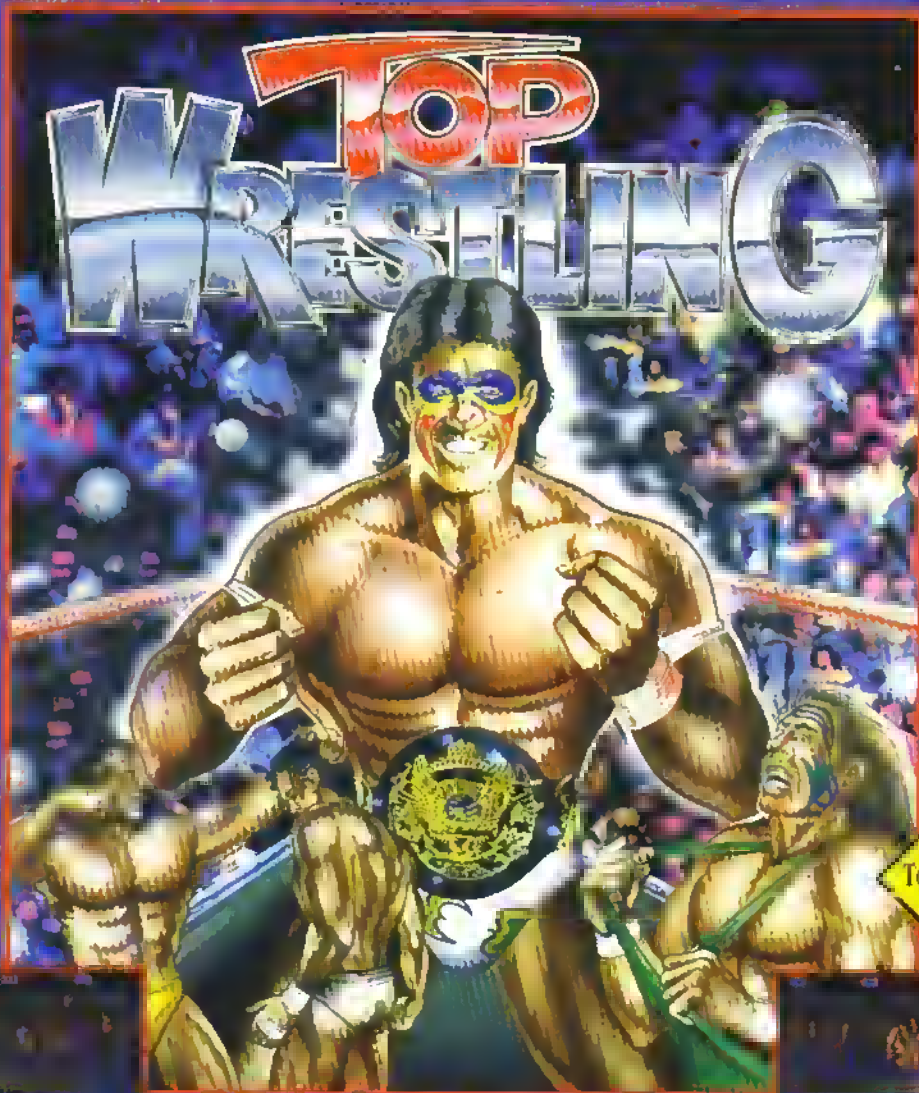
ARRIVA AKIRA AL CINEMA!

Giunge finalmente sugli schermi italiani il film di animazione giapponese più atteso del momento. Ispirato all'altrettanto famosa serie a fumetti pubblicata in Italia dalla Glenat, e realizzato con incredibile dispendio di mezzi ed effetti speciali, *Akira* è un film che sotto la patina luccicante nasconde una vicenda complessa e ricca di problematiche tipicamente giapponesi (il terror e per l'olocausto nucleare, la vita in una società claustrofobica, il difficile rapporto tra i problemi quotidiani dell'uomo e il suo scopo ultimo nella vita). L'ambientazione è tipicamente cyberpunk, con sterminate città di cemento e cristallo, tecnologie del futuro prossimo e ultraviolenza. Chi ha già visto in videocassetta l'edizione inglese si è scatenato in balli erotici nel tentativo di spiegare quanto il film gli era piaciuto, ma la versione su grande schermo si annuncia ancora più spettacolare...

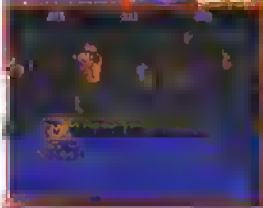
COLPI DI GENIAS

Dopo *Dylan Dog* e *Diabolik*, un altro personaggio dei fumetti sta per fare la sua apparizione sui monitor di tutta Italia. È *Nathan Never*, l'ultimo nato di casa Bonelli. I diritti per la realizzazione di un videogioco ispirato alle avventure dell'investigatore del futuro sono stati acquistati dalla Genias, la casa di software italiana già autrice di *Warm Up*. Sempre la Genias realizzerà la versione al silicio di *Zorro*, il kolossal cinematografico che verrà proiettato nelle sale di tutto il mondo durante l'estate del 1993. Ancora la Genias ha annunciato la firma di un accordo con un licenziatario Nintendo riguardo alla conversione dei suoi maggiori titoli sulle console giapponesi NES, Super NES e Gameboy.

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?

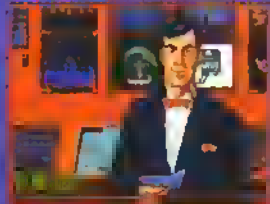


TOP SPORTS
SERIES



Primo "Dell'Anno" TOP WRESTLER OF THE YEAR!

WRESTLING TOP WRESTLER OF THE YEAR!
 1984 FRAM. DI
 A. PER...
 S... 175 C... D... D...
 W... 64... S... M... S... U...
 D... S... D... L... D... G...
 S... S... S... S... S... S... C...
 D... D... V... F... M... L... M...



SOFTEL

GENIES

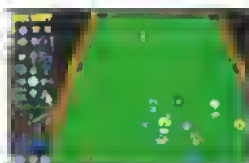
D... PER AMIGA
 V... NI... PC
 D... D... D...

anteprime

Non c'è tempo per trastullarci questo mese, visto che abbiamo così tanto materiale di cui parlarvi. Scusateci per l'impaginazione alquanto bizzarra, ma l'ispettore della sanità mentale questo mese ha visitato gli uffici di K, e ha affermato che le pagine erano così ricche di informazioni che disporle una vicina all'altra avrebbe potuto sovraccaricare il vostro amato sistema nervoso. Abbiamo perciò deciso di separarle in modo da prevenire una pericolosa esplosione di qualità. Pronti?

3D 8-BALL Virgin

Dopo l'incredibile successo di Jimmy White's Whirlwind Snooker, l'autore Archer Maclean sta ora dando gli ultimi ritocchi al seguito che promette di essere ancora migliore. Con il titolo provvisorio di 3 D 8-Ball, nell'attesa che la Virgin escogiti qualcosa di meglio, utilizza le stesse routine grafiche e il sistema di controllo del titolo precedente ma viene giocato su di un nuovo tavolo da biliardo di tipo americano (più piccolo ma con buche più grandi), i giocatori disporranno inoltre di due varianti di gioco con regole inglesi e americane. Le versioni per Amiga ed ST usciranno per Pasqua con la versione PC a seguire. Ci sono anche voci di una versione per Megadrive, benché nessuno della Virgin le abbia confermate. Ma del resto le voci non vengono mai confermate, vero?



lo stile di *Monkey Island*, con i giocatori che esplorano l'Isola Che Non C'è, risolvono enigmi, interagiscono con i personaggi e via dicendo. La Ocean punta molto su questo titolo e afferma che sarà addirittura meglio di *Monkey Island*. Trattandosi di un film di azione non è difficile aspettarsi dei sotto-giochi arcade. L'uscita di *Hook*, sia il film che il gioco, è prevista per questa primavera su Amiga, PC ed ST.

THE TOMATO GAME

Psygnosis

Può essere una coincidenza che, dopo il successo di *Lemmings*, la Psygnosis stia ora lavorando a un altro gioco in cui il giocatore deve proteggere il cammino di un personaggio, controllato dal computer, attraverso una terra infestata da pericoli? Beh, forse. In ogni caso alla Psygnosis



negano qualsiasi somiglianza fra i due titoli. Il gioco narra le gesta di un giovane pomodoro, la cui amata (una pomodorina) viene rapita da uno scoiattolo malvagio. Per recuperare la sua bella il nostro eroe dovrà raggiungere la cima di un rampicante che collega diversi paesaggi (giungla, deserto, ecc.). Come in *Lemmings*, il giocatore non ha un controllo diretto sul personaggio, perciò dovrà predisporre una serie di oggetti utili, come scatole a sorpresa e macchine del vento, lungo il cammino del pomodoro che li utilizzerà per evitare una miriade di minacce alla sua sopravvivenza. Dobbiamo ammettere che sembra divertente; uscirà sull'Amiga in autunno con le altre versioni a seguire.

HOOK Ocean

La radicale rielaborazione di Steven Spielberg del classico racconto di Peter Pan non ha riscosso il successo sperato negli States, ma ciò nonostante questo si preannuncia sul mercato europeo come l'evento cinematografico dell'anno. La Ocean, che non perde mai una buona licenza, sta lavorando al tie-in ufficiale di questo kolossal da 40 milioni di dollari, che ha, fra i suoi protagonisti, attori come Robin Williams e Dustin Hoffman nei panni, rispettivamente, di Peter e Uncino. Il gioco è programmato sul-



GRAND PRIX



„ Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso...
 „ Motori e grido della folla compianati aumentano la già eccezionale atmosfera di GRAND PRIX”.
960 AMIGA "K" NOVEMBRE '91

„... Siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile segno per i tempi che verranno. Non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato; tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria”.
97% AMIGA "TGM" DICEMBRE '91

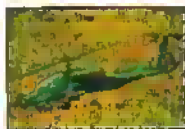
LEADER
 DISTRIBUZIONE

ANTEPRIME.....

DESERT STRIKE

Electronic Arts

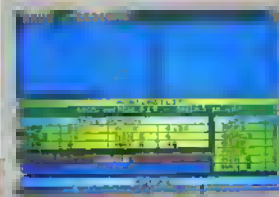
Soprannominato "Operazione Tempesta nel Deserto In Scatola", l'ultima proposta dell'EA per il Megadrive non fa misteri riguardo al fatto che sia stata quasi interamente ispirata alla guerra del Golfo. La storia propone un dittatore pazzo del Medio Oriente che ha ottenuto un arsenale nucleare e sta progettando di invadere il mondo con le sue armate. Oca tocca allo Zio Sam, con l'aiuto di qualche elicottero d'attacco Apache, riportare il baffuto maniaco con i piedi per terra. Vi suona familiare? Il gioco è un innovativo mix di spara e fuggi e simulazione giocato su un campo di battaglia in 3D isometrico che scrolla in 8 direzioni, con 30 missioni che vanno dal proteggere dei pozzi petroliferi al salvare dei prigionieri di guerra o anche all'eliminare delle basi di lancio di missili SCUD. Il tutto sembra davvero fantastico, con animazioni fluidissime ed esplosioni assordanti. Dovrebbe uscire alla fine di marzo.



CHAMPIONSHIP MANAGER

Domark

I generi di gioco passano e tornano di moda continuamente, ma nessuno è stato popolare così a lungo come le simulazioni manageriali calcistiche. Ora la Domark proclama con orgoglio che il loro prossimo prodotto sbacchierà la concorrenza. Sembra che i due autori abbiano passato sette anni a progettare *Championship Manager*, il che significa che in termini di sviluppo è perlomeno vecchio quanto *Football Manager*, il nonnetto di questo genere di giochi. Il gioco permette 1500 giocatori, 80 squadre, tutte le tattiche esistenti, trasferimenti, infortuni, problemi di spogliatoio, ecc.. Insomma tutto quello che gli aficionados del calcio potrebbero desiderare. Con un ottimo sistema ad icona il programma sembra molto bello. Ma come se la caverà contro l'imminente *Player Manager 2*? È un quesito a cui è difficile dare risposta.



DIRTY RACIN' Gremlin

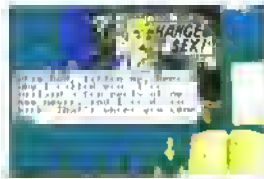
Dopo straordinari successi nel mondo dei 16 bit come *Lotus Super Cars* e *Team Suzuki*, la Gremlin si sta preoccupando dell'esercito in costante crescita dei possessori di console portatili. Finalmente gli estimatori del Gameboy non si sentiranno più trascurati con questa piccola meraviglia in arrivo per il loro beruamino. *Dirty Racing* (titolo provvisorio) è una simulazione arcade del genere di corse più strampalato che esista: quello delle dune buggy fuoristrada. Naturalmente non mancano le solite opzioni della Gremlin: piste in tutto il mondo, 100 nei, modo a due giocatori ed un'incredibile vista in 3D che manderà in sollucero i proprietari del Gameboy. Conoscendo la reputazione della Gremlin per quanto riguarda i giochi di corse, *Dirty Racing* si annuncia già come un successo e sarà disponibile in autunno. Vrooom!



PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Gremlin

Avevamo visto case di software acquistare licenze per film di dubbia qualità, ma acquistate i diritti del PEGGIOR FILM MAI GIRATO? Sicuramente un'idiocia? Beh, forse no. Potrebbe in realtà rivelarsi un ottimo acquisto per la Gremlin, visto che il prodotto viene presentato con molta ironia, e il gioco non risparmia delle pungenti frecciate al film da cui trae spunto. Basilamente, si tratta di un'avventura a icone che vede il giocatore alla ricerca di sei bobine mancanti del film, il tutto ambientato in un mondo surreale in stile B-movie. *Plan 9* verrà venduto con un video gratuito contenente alcune scene culminanti del film. Uscirà su tutti i formati questa primavera.



DYNABLASTER UbiSoft

Che gioco meraviglioso! Chi conosce il PC Engine avrà di sicuro sentito parlare di quella fantastica cartuccia della Hudson Soft intitolata *Bomber Man*. Ora la Hudson si è accordata con la UbiSoft e il risultato è che presto *Bomber Man* farà la sua comparsa sui 16 bit con il nuovo titolo di *Dynablaster*. Nel gioco principale un piccoletto si deve fare strada attraverso una lunga serie di livelli, sganciando bombe per spazzac via i cattivoni e le sezioni più fragili dei muri che si frappongono tra lui e l'uscita. Benché tutto ciò sia già molto divertente, lo spasso comincia nel modo per più giocatori; se selezionate questa opzione, fino a CINQUE giocatori possono suonarselo allegramente e colui che sopravvive agli altri è il vincitore. Un gioco che qui in redazione ha provocato non pochi rallentamenti nel lavoro a causa della sua giocabilità coinvolgente (per non parlare delle bastonate in testa tra Baratto e Beretta-veigogna).



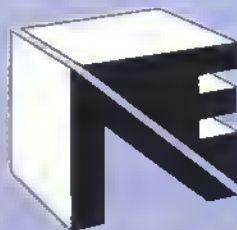
STORM MASTER

Silmarils

Un'urrà per un nuovo prodotto dei nostri cugini d'oltralpe. Ambientato su un lontano pianeta dilaniato da continue dispute e



crudeli guerre, *Storm Master* promette di mescolare strategia da generale in pantofole, nello stile di *Utopia* e *Supremacy*, con sequenze arcade di prima qualità. Durante il gioco, nella parte di un dittatore megalomane, dovrete organizzare reti di spie, bombardare e derubare i vostri nemici, dichiarare guerre, prendere parte a cerimonie magiche e... ooh, un sacco di altre cose. Graficamente è un sogno, ma bisognerà vedere se potrà reggere il confronto con i sopraccitati capolavori. Le versioni per Amiga, PC e ST usciranno alla fine del mese.



NEWEL[®] srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
 Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
 UFFICIO SPEDIZIONE: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

**SCONTO 10%
 SU TUTTO
 IL SOFTWARE**

AMIGA

ALIEN STORM AMIGA	SEGA	39.900
ALIEK AMIGA	TROJAN PROD.	39.900
AMENIOS AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
ARACNOFOBIA AMIGA	DISNEY S	49.900
ARMOUR GEDDON AMI	PSYGNOSIS	49.900
ATOMINO AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
BACK T.T.F. 3 AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
BARBARIAN II AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
BEAST BUSTERS AMIGA	ACTIVISION	39.900
BIG RUN AMIGA	SALES CURVE	49.900
BLACK HORNET AMIGA	HI-TEC	39.900
BLUES BROTHERS AMI	TITUS	39.900
BRIDES OF DRAC. AMI	IDEA	49.900
CANTON AMIGA	LAGO	49.900
CAPTAIN PLANET AMI	MINDSCAPE	49.900
CHAMPION DR. AMIGA	IDEA	49.900
CISCO HEAT AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
CLIX CLAK AMIGA	IDEA	49.900
DARKMAN AMIGA	OCEAN	39.900
DE LUXE STRIP 2 AMI	CDS	49.900
DEATHBRINGER AMIGA	EMPIRE	39.900
DEUTEROS AMIGA	ACTIVISION	49.900
DEVIOUS DES. AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
DOUBLE DR. III AMI	STORM	49.900
DUCK TALES AMIGA	DISNEY S.	49.900
ELF AMIGA	OCEAN	39.900
ENGLAND CH.SP. AMI	GRANDSLAM	39.900
EXILE AMIGA	AUDIOCENIC	49.900
FI GP CIRCUITS AMI	IDEA	39.900
FINAL BLOW AMIGA	STORM	49.900
FINAL FIGHT AMIGA	CAPCOM	39.900
FINAL WHISTLE AMIGA	ANCO	39.900
FIRST SAMURAI AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
FUZZBALL AMIGA	SYSTEM 3	39.900
GAUNTLET III AMIGA	TENGEN	39.900
GODFATHER AMIGA	US. GOLD	49.900

GOLDEN AXE AMIGA	VIRGIN	49.900
HERO QUEST AMIGA	GREMLIN	49.900
HUDSON HAWK AMIGA	OCEAN	39.900
HUNTER AMIGA	ACTIVISION	49.900
JETSONS COMP. AMIGA	HI-TEC	39.900
KICK OFF II 1Mb AMI	ANCO	49.900
KICK OFF II AMIGA	ANCO	39.900
LAST BATTLE AMIGA	ELITE	49.900
LAST NINJA III AMI	SYSTEM 3	49.900
LEANDER AMIGA	PSYGNOSIS	49.900
LOTUS E.T.C. AMIGA	GREMLIN	49.900
LOTUS II TURBO AMI	GREMLIN	49.900
LUPO ALBERTO AMIGA	IDEA	39.900
MAG. SCROLLS AMI 1Mb	VIRGIN	49.900
MAGIC POCKETS A MIGA	RENEGADE	49.900
MEGA TWINS AMIGA	US. GOLD	39.900
MERCENARY III AMIGA	NOVAGEN	39.900
MERCS AMIGA	CAPCOM	39.900
MOONFALL AMIGA	21st CENT.	49.900
MULTI PLAYER SOCCER	D&H GAMES	49.900
NEBULUS II AMIGA	21st CENT.	39.900
O NO! ANCORA LEMMING	PSYGNOSIS	49.900
OUTRUN EUROPA AMI	SEGA	39.900
PEGASUS AMIGA	GREMLIN	49.900
PITFIGHTER AMIGA	DOMARK	39.900
PREDATOR 2 AMIGA	MIRRORSOFT	39.900
PREHISTORIK AMIGA	TITUS	39.900
PRINCE OF PERSIA AMI	DOMARK	39.900
PRO TENNIS T.2 AMIGA	UBISOFT	49.900
PUZZLE GALLERY AMIGA	MILE COMP.	49.900
R-TYPE 2 AMIGA	ACTIVISION	49.900
RBI BASEBALL II AMI	DOMARK	49.900
RETEE! AMIGA IDEA	39.900	
RETURN OF WITCHLORD	GREMLIN	39.900
ROBOCOD AMIGA	MILLENNIUM	39.900
ROBOZONE AMIGA	MIRRORSOFT	49.900
ROD-LAND AMIGA	STORM	49.900
ROLLING RONNY AMIGA	VIRGIN	39.900
RUGBY WORLD CUP AMI	DOMARK	39.900
5-SPACE INVAD AMIGA	DOMARK	39.900
SCOOBY & SC. AMIGA	HI-TEC	39.900
SHADOW DANCER AMI	SEGA	39.900
SMASH TV AMIGA	OCEAN	39.900
SPOT AMIGA	VIRGIN	49.900
SUPER MONACO GP AMI	SEGA	39.900
SUPERCARS II AMIGA	GREMLIN	49.900
SUSPICIOUS CARGO	GREMLIN	49.900
TERMINATOR 2 AMIGA	OCEAN	39.900
THE ENFORCER AMIGA	TROJAN PROD.	39.900
THE SIMPSONS AMIGA	OCEAN	39.900
THUNDERJAWS AMIGA	DOMARK	39.900
TOKI AMIGA	OCEAN	39.900
TOYOTA GT4 RALLY AMI	GREMLIN	49.900
TURRICAN II AMIGA	RAINBOW ARTS	39.900
VOLFIED AMIGA	EMPIRE	39.900
WACKY RACES AMIGA	HI-TEC	39.900
WILD WHEELS AMIGA	OCEAN	39.900
WRESTLING WWF AMIGA	OCEAN	39.900

AMIGA SIMULAZIONE BUDGET

ATF II AMIGA	ACTION 16	29.900
TROJAN LORD AMIGA	ACTION 16	29.900

AMIGA SIMULAZIONE/AVVENTURA

4 WHEEL DRIVE AMIGA	GREMLIN	59.900
ALIEN BREED AMIGA 1Mb	TEAM 17	59.900
ANOTHER WORLD AMIGA	DELPHINE	69.900

**DISPONIBILE
 A SOLO
 € 79.000**

GRAND PRIX



BATTLE ISLE AMIGA	UBISOFT	59.900
BETRAYAL AMIGA	RAINBIRD	69.900
BIG BUSINESS AMIGA	MAGIC BYTES	49.900
CELTIC LEGENDS AMIGA	UBISOFT	59.900
CHALLENGE GOLF AMIGA	ON-LINE	39.900
CRUISE FOR A C. AMIGA	DELPHINE	59.900
DEATH K. OF K. AMI	SSI	69.900
EYE OF THE B. AMI	SSI	69.900
F-15 S. EAGLE II AMI	MICROPROSE	79.900
F-19 STEALTH F. AMIGA	MICROPROSE	69.900
F29 RETALIATOR AMI	OCEAN	49.900
FALCON COLLECT. AMIGA	MIRRORSOFT	69.900
FATE GATES OED. AMI	RAINBOW ARTS	49.900
FLIGHT O.T. INTR. AMI	MIRRORSOFT	59.900
FOOTBALL DIR.2 AMI	D&H GAMES	39.900
GRAND PRIX AMIGA	MICROPROSE	79.900
HEARTS OF CHINA AMIGA	SIERRA	89.900
HERO'S QUEST AMIGA	SIERRA	89.900
KNIGHTS O/T SKY AMI	MICROPROSE	79.900
MEGA-LO-MANIA AMI	MIRRORSOFT	69.900
MICROPROSE GOLF AMI	MICROPROSE	79.900
MIDWINTER II AMIGA	MICROPROSE	69.900
MIG29 SUP. FULCR. AMI	DOMARK	69.900
NOONSTONE AMIGA	MINDSCAPE	59.900
NAPOLION I AMIGA	INTERNECINE	59.900
NIGHTMARE AMIGA	MINDSCAPE	59.900
RAILROAD TYCOON AMI	MICROPROSE	79.900
RED BARON AMIGA	SIERRA	89.900
RISE OF DRAGON AMIGA	SIERRA	99.900
ROBIN HODD AMIGA	MILLENNIUM	49.900
ROBOCOP 3 AMIGA 5	OCEAN	59.900
RUGBY COACH AMIGA	D&H GAMES	59.900
SHADOW SORCERER	SSI	59.900



PACMANIA

Pac-Man, oltre ad essere uno dei migliori videogiochi della storia, fu anche un'incredibile fenomeno di costume. Viaggiate con noi all'indietro nel tempo alla scoperta di uno dei giochi simbolo di questi vent'anni.

È vero che il primo coin-op fu *Pong*, è vero che il primo coin-op a creare il fenomeno dei videogiochi fu *Space Invaders*, ma è soprattutto vero che il coin-op che decretò il boom dei videogiochi e che li fece conoscere al mondo intero fu *Pac-Man*.

Pac-Man fu il primo "cute game" (gioco carino) della storia. Ideato e realizzato dalla giapponese Namco, fu negli Stati Uniti che divenne un fenomeno. Ad aggiudicarsene i diritti fu la Midway, che già un paio di anni prima aveva comprato dalla Taito un altro curioso gioco giapponese che stava sbancando il paese del Sol Levante tanto da creare una carenza di spiccioli, *Space Invaders*.

Quelli di voi che erano troppo piccoli nel 1981 difficilmente ricorderanno cos'è stata la "pacmania" e ancor più difficilmente, abituali alla grafica super dettagliata dei coin-op di oggi, potranno capire come è possibile che un gioco così semplice e graficamente minimalista possa avere segnato un'epoca nella breve ma intensa storia dei videogiochi. È difficile spiegare a chi non l'ha vissuta la follia collettiva che colpì mezzo mondo, come è altrettanto difficile spiegare il perché del successo di *Pac-Man*.

La spiegazione ufficiale è questa: "Eravamo al posto giusto, nel momento giusto col gioco giusto", dichiarò Thomas Nieman, vicepresidente del marketing della Midway, al sottoscritto in un'intervista apparsa su

Videogiochi nel maggio 1984. "L'industria dei videogiochi era in crescita e noi introducemmo *Pac-Man* proprio nel momento in cui esplose il boom dei videogiochi." Tutto questo, per quanto vero, non spiega però perché proprio *Pac-Man*. Le sale giochi erano piene di giochi di ogni tipo, ma fu soprattutto su questa pallina gialla divotatutto che si catalizzarono le passioni di milioni di videogiocatori nel mondo intero. Perché?

È stato scritto tutto e il contrario di tutto per spiegare il fenomeno *Pac-Man*, ma a mio parere le ragioni principali sono tre: la prima è che *Pac-Man*, con la sua grafica da cartone animato, piaceva alle donne molto più degli sparatutto spaziali di moda a quei tempi (qui fra l'altro si potrebbe fare un'interessante digressione su *Taris*, un altro gioco molto amato dalle donne che ha ottenuto - sulle macchine da casa - un successo comparabile a quello di *Pac-Man*; che siano proprio le donne a far pendere il piatto della bilancia in favore di un gioco trasformandolo in un fenomeno di costume?); la seconda sta nella semplicità del gioco: il solo joystick era tutto quello che serviva per giocarlo. In confronto, *Asteroids* aveva cinque comandi tra



tasti e joystick, *Defender* sei e *Star-gate*, con i suoi incredibili sette comandi, era difficile da giocare quanto un B-52 è difficile da pilotare; l'ultima ragione, infine, sta nel fatto che *Pac-Man* è un gioco in cui la conoscenza pre-terminata è molto, ma molto più importante della coordinazione oculo-motoria (cioè occhio-mano). In *Pac-Man* contano più l'esperienza e l'abilità che la velocità di reazione.

Qualunque siano le ragioni del

suo successo, *Pac-Man* divenne

un fenomeno di costume e un favoloso business per la Midway. Nel 1982 i soli videogiocatori americani infilavano 48 milioni di monetine da 25 centesimi alla settimana nei coin-op di *Pac-Man*. Il che vuol dire ben 12 milioni di dollari (circa 14 miliardi di lire di allora) o, su base annuale, 600 milioni di dollari (o 720 miliardi di lire) all'anno.

La sua fama, come quella di Mario oggi, superò i ristretti confini del mondo dei videogiochi: nella primavera del 1982, la Midway aveva concesso in licenza il nome e il logo di *Pac-Man* a oltre 200 ditte per la produzione di oltre 600 prodotti tra magliette, sacchi a pelo, tazze da caffè, cravatte, asciugamani, gioielli, mutande, ecc. La rete televisiva ABC ne produsse addirittura una serie televisiva a cartoni animati.

Pac-Man fu un successo clamoroso anche per il numero di "seguiti" che generò. Tra questi il più famoso fu *Ms Pac-Man*, che addirittura arrivò a superare il record di produzione di *Pac-Man* raggiungendo le 110.000 macchine prodotte. Rispetto a *Pac-Man*, *Ms Pac-Man* aveva due importantissime modifiche che ne fecero più che un seguito un nuovo gioco. La prima modifica fu l'introduzione di diversi nuovi labirinti: mentre *Pac-Man* aveva un solo labirinto che si ripeteva all'infinito, *Ms Pac-Man* ne

DATE STORICHE

Primavera 1980

Pac-Man viene lanciato in Giappone dalla Namco, la società che l'ha sviluppato.

Agosto 1980

La Midway Manufacturing Company acquista i diritti di *Pac-Man* per l'emisfero occidentale e comincia la produzione delle macchine coin-op.

Novembre 1980

Pac-Man viene presentato all'AMOA (Amusement and Music Operators Association) di Chicago. Sia la stampa che gli operatori del settore lo definirono "troppo carino per avere successo".

Gennaio 1982

La Midway presenta il coin-op *Ms. Pac-Man*

Marzo 1982

L'Atari lancia la cartuccia di *Pac-Man* per il suo Video Computer System.

3 aprile 1982

In ventisette città degli Stati Uniti si festeggia il "Pac-Man Day".



SCHEMI

Nessuno sa chi fu il primo a scoprire che i fantasmini di *Pac-Man* si muovevano in base a schemi pre-determinati, ma una volta che la voce cominciò a girare attraverso il telefono senza fili dei videogiocatori, giocare a *Pac-Man* diventò una scienza. Gli schemi di movimento di *Pac-Man* sono decine e non possiamo certo riportarli tutti in questo articolo. Come esempio abbiamo scelto uno dei più famosi ed eleganti, ideato per la versione originale del gioco e soprannominato GET dalle iniziali dei nomi dei tre ragazzi che lo inventarono, George Huang, Ed Bazo e Tom Fertado. Lo schema, se eseguito precisamente e senza esitazioni, mantiene *Pac-Man* in vita a tempo

indeterminato. L'importante è avere regolarità. Fare una pausa a una intersezione, anche brevissima, può rovinare il tempismo dello schema. Il vantaggio di questo schema è che non richiede di ripassare su punti del labirinto già ripuliti di pallini né di consumare le pillole d'energia e i pallini ad esse vicini. Una volta completato lo schema si ha tutto il tempo per ingoiare le pillole d'energia insieme ai fantasmini e ammassare punti bonus. Lo schema, inoltre, consente di mangiarsi tutti i bonus e le chiavi che appaiono di tanto in tanto.

Se vi capita di trovare una macchina di *Pac-Man* in qualche angolo di una sala giochi o di un bar, provatelo. Farete un figurone!



videogiochi i coin-op che possono vantarsi di aver avuto un ruolo di progenitura non sono molti, forse si possono contare sulle dita di due mani. Insomma, se ci fosse un Olimpo dei videogiochi, a *Pac-Man* spetterebbe un posto d'onore.



aveva quattro diversi. La seconda, ancor più importante modifica fu l'eliminazione degli schemi di movimento dei fantasmini che invece si muovevano in modo casuale da partita a partita, rendendo così inutile qualunque schema di gioco.

A *Ms Pac-Man* seguirono altri titoli *Baby Pac-Man*, *Super Pac-Man*, *Professor Pac-Man*, *Pac-Man Jr*, *PacLand* e *Pacmania*, ma nessuno di questi riuscì più a ripetere il successo dei primi due. Il filone, in un certo senso, s'era esaurito.

Al di là del fenomeno di costume, comunque, *Pac-Man* ha un'importanza capitale nella storia dei videogiochi perché è stato il capostipite di ben due generi. È stato il primo gioco "carino" della storia dei videogiochi, ma anche quello che ha definito il genere dei giochi di labirinto. Nella storia dei

INKY, BLINKY, PINKY E CLYDE

I quattro fantasmini avevano un nome, un soprannome e uno schema di movimento proprio che i giocatori più esperti impararono a memoria per battere la macchina.

Nome: POKEY

Soprannome: Clyde

Colore: Araclone

Schema di movimento: imprevedibile, ma non insegue *Pac-Man* a meno che non sia accompagnato da un altro fantasma. È il più lento dei quattro e ogni volta che ne ha la possibilità si allontana da *Pac-Man*, ma non cambia direzione per evitarlo.

Nome: BASHFUL

Soprannome: Inky

Colore: Blu

Schema di movimento: *Bashful* è codardo quasi quanto *Pokey*. Si muove leggermente più veloce di *Pokey* e può a volte raggiungere *Pac-Man* se questi sta mangiando i pallini (che ne rallentano la

Nome: SHADOW

Soprannome: Blinky

Colore: Rosso

Schema di movimento: *Shadow* è il più aggressivo di tutti ed è veloce quanto *Bashful*

Nome: SPEEDY

Soprannome: Pinky

Colore: Rosa

Schema di movimento: *Speedy* è aggressivo quanto *Shadow* ma è molto più veloce (da qui il nome). Spesso supera gli altri fantasmini per inseguire *Pac-Man*



ALLE OLIMPIADI CON

ATARI®



Tossa de Mar

C O S T A B R A V A

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI 1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando uno dei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro dello stesso rispondendo esotamente alle domande richieste

SPECIFICILA ENTRO IL 15/4/92 A:

ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)

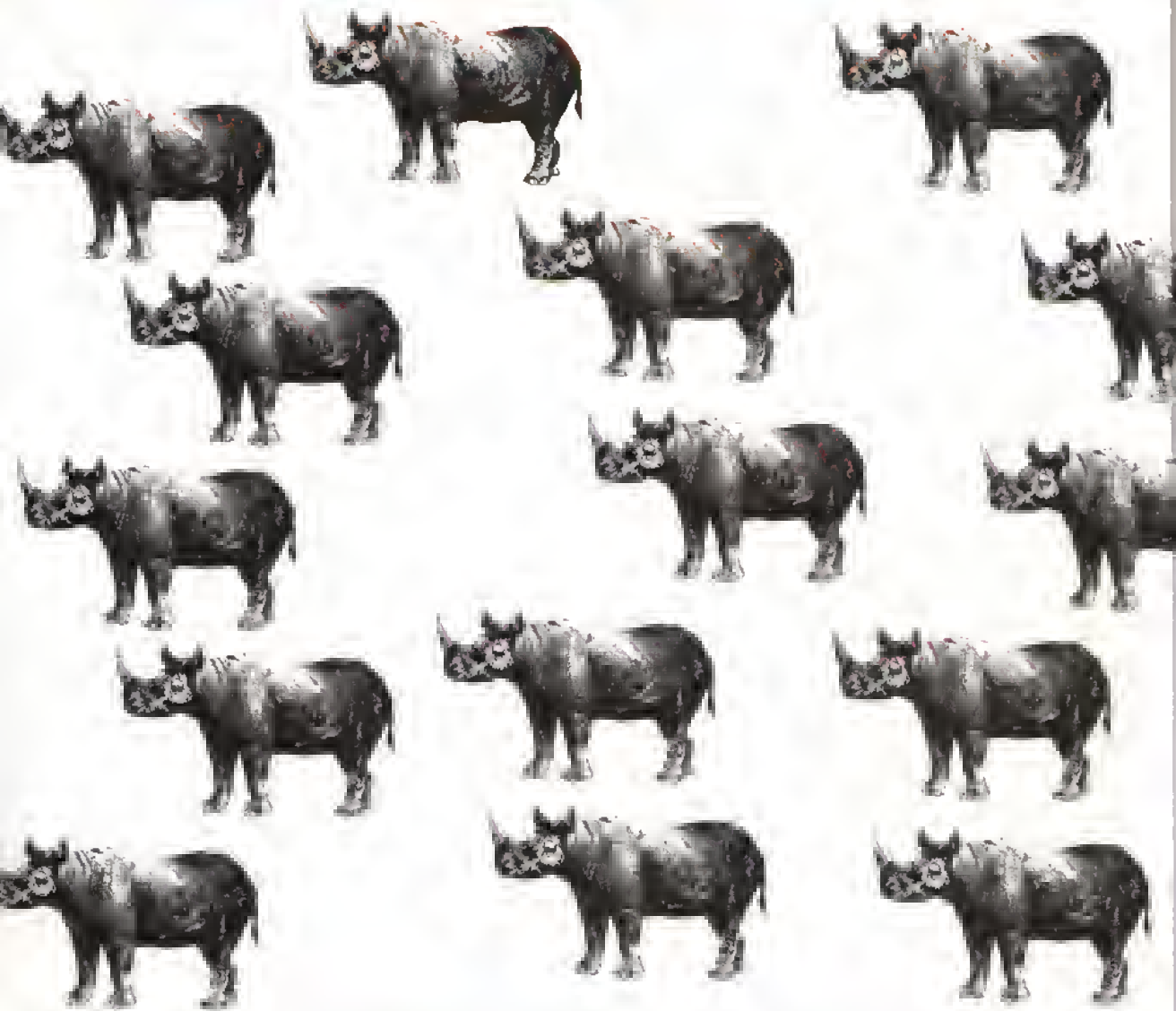
Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**

• **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un pasto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.

• **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

**AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL
TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!**

Rinoceronti di Roma. Pergiooco apre in via degli Scipioni, 109-111.



I rinoceronti di Roma si danno appuntamento nel centro storico (fermata Metro Ottaviano): finalmente ha aperto il negozio con tutti i videogames, console e consolegames che si possono immaginare. Tutti i giochi, esclusivamente originali, per qualsiasi computer (PC, Ami-

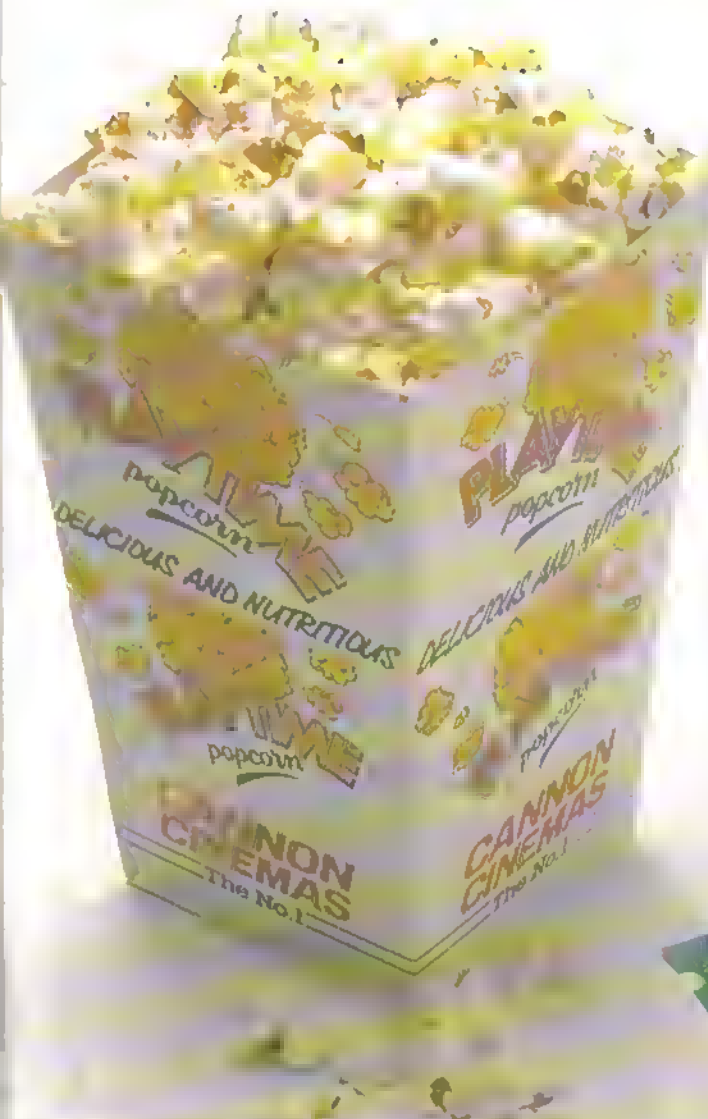
ga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad) e poi ancora giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kaspárov, librogames e aquiloni. Da Pergiooco anche a Roma il gioco è diventato una cosa seria.



**Il N°1 dei negozi di videogames e console di Milano.
Milano, via San Prospero 1 • Roma, via Degli Scipioni, 109-111**

NON È ANCORA IL MOMENTO?

È da quattro anni circa che sentiamo parlare di film interattivi - allora perché stiamo ancora aspettando? È giunta l'ora di chiamare "sogno" questo genere di film? Forse no...



W

Il primo film interattivo! È come giocare un film? Sì, come no. Tutti abbiamo sentito queste affermazioni, e tutti le abbiamo puntualmente smentite. Non c'è nulla di strano se il gioco finito non tiene fede alle promesse pubblicitarie. Da quando la Cinemaware pubblicò *Defender of The Crown* nell'86, "giocare il film" è stato uno slogan teorizzato dalle case software (soprattutto americane), che davano molto supporto all'idea senza però riuscir a tener fede agli ambiziosi progetti.

La grande Cinemaware è un caso a parte. Infatti dopo i primi pochi esperimenti infelici (*Defender*, *Sinbad* e *SDI* per far nomi), questo team cominciò a produrre alcuni tra i giochi più simili a "film giocabili" che siano mai visti: *Rocket Ranger*, *Wings* e *It Came From The Desert* sono magnifici prodotti, che rappresentano ottimi esempi di giochi costruiti intorno ad atmosfere e ambientazioni cinematografiche. Il guaio è che le società che hanno cercato di seguire l'esempio della Cinemaware hanno sbagliato l'impostazione dei prodotti, e la maggior parte dei "film giocabili" che sono stati pubblicati in seguito non hanno ottenuto risultati particolari.

Naturalmente mi sembra chiaro che l'intera idea di film interattivi, almeno in senso stretto, non è assolutamente realizzabile. Okay, okay, non si discute che l'idea sia emozionante. La possibilità di essere veramente Luke Skywalker e incrociare la spada con Vader è innegabilmente molto affascinante, ma sicuramente questo non succederà senza radicali sviluppi tecnologici, e anche se assisteremo a ciò, è l'intero concetto che sembra bacato. Nessun aggeggio (per quanto virtuale sia) sarà in grado di permettere al protagonista principale del film (voi) di operare scelte totalmente libere che alterino lo svolgersi della trama in modo radicale, anche contro quello che gli sviluppatori avevano pensato precedentemente.

Un abile sceneggiatore usa i personaggi e l'azione per strutturare la sua storia in modo che sia emozionante, con differenti elementi della trama che si combinano per creare le situazioni che spingono avanti la vicenda. Le decisioni dell'eroe sono pensate e strutturate non solo per rivelare il suo carattere, ma anche per aiutare la trama a svolgersi in una maniera molto emozionante. Come può un film interattivo sviluppare la storia per reagire in modo "reale" alle decisioni dell'eroe, quando queste sono fatte spontaneamente dal

NON È ANCORA IL MOMENTO?

mente dal giocatore? Anche se il programma fosse abbastanza avanzato da permettere ai personaggi artificiali di rispondere realisticamente, per metà del tempo il gioco risulterebbe più noioso che guardare una lavatrice. L'unico modo per realizzare una storia propriamente strutturata che coinvolga con tensione e interesse è quello di forzare il giocatore a seguire un cammino già prefissato in modo da ottenere e minime variazioni di trama, e ciò, ovviamente, compiomette l'interazione. Questo è l'approccio adottato dai più recenti giochi cinematografici, come *Wing Commander II*, e ciò prova che i due concetti 'interattivo' e 'film' non sono affatto coniugabili. E sebbene molto sia stato fatto, con vari CD-I, CD-ROM, CDTV, e CD-QUELLOCHEVELETE, non si è visto ancora nulla che possa veramente vantarsi di simulare un film, sebbene queste periferiche siano ora disponibili. *Psyco Killer* della CLR per CDTV, non è che un elaborato spettacolo d'immagini animate con decisioni da prendere ogni tanto. Nonostante i pubblicitari facciano del loro meglio, la verità sul CD-I è che esso può solamente proporre giochi convenzionali super potenziati. E' come dire che un film di tre ore è migliore di uno da due: non conta la dimensione, bensì la sostanza! Vi sembra che tutto questo cominci a essere deprimente? Tranquilli! Di certo interagire realmente con tutti i personaggi e prendere decisioni in totale libertà non sarà possibile, ma non si deve correre e il rischio di buttarci, insieme ai panni sporchi, il bambino che c'è dentro! La Cinemaware ha dimostrato che questa idea, almeno nella sua forma più basilare, può funzionare. Invece di



che cercate di simulare i più complessi e profondi aspetti di un film (personaggi, struttura della storia e così via), *It Came From The Desert* e *Rocket Ranger* riusciranno a costruire giochi semplici e giocabili, infatti di inquadrature cinematografiche, musiche e stupende ambientazioni. Sebbene il risultato non sia proprio il film interattivo che dichiara di essere, l'esperienza è comunque molto cinematografica. Molte delle tecniche che sono usate per creare tensione e atmosfera nel cinema possono funzionare altrettanto bene nei giochi. La colonna sonora di *It Came* per esempio, è così ben composta da sembrare la musica di un film di serie B, e ascoltarla con gli occhi chiusi può addirittura dare l'illusione di trovarsi in un cine-

Naturalmente sembra chiaro che l'intera idea di film interattivo, almeno in senso stretto, non è assolutamente realizzabile.

ma. Un gioco non deve essere giocato come un film per essere cinematografico, deve solo dare l'illusione di trovarsi dentro una pellicola.

Questo concetto sembra trapelare dalle dichiarazioni di molti game designer, che stanno cominciando ad usare sempre più tecniche 'cinematografiche' per arricchire i loro giochi di atmosfera. Il designer americano J. Mechner fu uno dei primi pionieri di questo filone, cominciando con *Karateka* (un gioco per 8-bit): questi non era altro che



un picchiaduro, ma egli cercò di venderlo come "Interactive Movie" per la presentazione e le caratteristiche "Filmiche" Mechner, trasportò l'idea nell'ultima sua creazione: *Prince of Persia*, che ancora ricrea una atmosfera cinematografica con musiche e spezzoni animati tra un livello e l'altro. Dando una animazione super realistica ai suoi personaggi e disegnando i livelli in modo da tenerli e il giocatore sempre col fiato sospeso, riuscì ad ottenere e una atmosfera che nessuno (sia pure con grandi

APOCALYPSE NOW!

L'imminente sparattutto delle Sturgeon Software non potrà certo vantarsi del titolo di "gioco più cinematografico del mondo", ma grazie al talento dell'artista grafico Paul "Dokk" Docherty, potremo vedere una intro che ambiente in modo perfetto il gioco utilizzando molti trucchi e tecniche cinematografiche per introdurre il giocatore nello spirito del gioco. Dokk stesso è stato così gentile da farci da guida inquadratura per inquadratura...

INQUADRATURA 1:
Oscurità totale. La prima cosa che vediamo è una mano che eccende una lampadina.

INQUADRATURA 2:
Ora possiamo vedere un ostaggio, legato su una sedia e sorvegliato da due robusti soldati. Inizialmente il suo corpo è giogato, ma

uno dei soldati lo alza per i capelli. Da notare l'uso di pochissima luce, afferrandolo prossimamente direttamente da dietro l'immagine principale.

INQUADRATURA 3:
C'è un lampo luminoso e noi possiamo vedere da dietro l'ostaggio tenuto per le testa. Un'altra, misteriosa figura fotografa la scena. Ancora c'è una piccola luce, poi la sua faccia si oscura.

INQUADRATURA 4:
Si torna all'inquadratura precedente, e il soldato sulla destra rompe una gamba all'ostaggio. Si sente un "crack" quando l'osso si spezza (AHH!).

INQUADRATURA 5:
La camera "zooma" e si siede da vicino l'ostaggio che urla di dolore. Da questa distanza possiamo notare che egli sanguina dalla bocca ed ha un occhio nero, segno che ha già subito precedenti ferite.

INQUADRATURA 6:
Un altro primo piano, questa volta sulla faccia del misterioso fotografo, che si è avvicinato per guardarci una vista migliore della vittima. Inizialmente sorride, poi la sua espressione diventa una amara malinconia, indirizzata al soldato davanti a lui.

INQUADRATURA 7:
Il soldato mostra una pistola automatica e alza il grilletto: da notare che questa volta abbiamo zoomato molto. Ora la sequenza di Inquadratura si fa sempre più veloce.

INQUADRATURA 8:
La camera si avvicina ancora all'ostaggio impaurito, mentre la canna della pistola viene appoggiata sulla tempia. Da ora in avanti il senta una musica sinistra, che accresce la tensione.

INQUADRATURA 9:
Un ultimo sguardo alle

facce del crudele dittatore, che ora occupa l'intero schermo. La sua espressione è molto malvagia.

INQUADRATURA 10:
Primo piano: la pistola viene premuta con forza sulla tempia del soldato piangente. E poi...

INQUADRATURA 11:
Si sente il suono di uno sparo scheggiare, un flash, e possiamo vedere una fotografia sporca di sangue che ritrae l'ultimo frame, presumibilmente scattata un momento prima che l'ostaggio fosse ucciso, e mandata come messaggio. Ora fuoco e vol...

NOTA: Tutte le schermate erano in lavorazione quando sono stati fotografati, quindi non preoccupatevi delle imperfezioni.



NON È ANCORA IL MOMENTO?



[sintesi] David's Walk Secret B-gent della Dykstra è il primo tentativo della casa americana di realizzare un film interattivo, il secondo viene presentato a suo tempo come una solida novità, non ricalca il coltellone i giocatori semplicemente perché l'elemento arcade era troppo importante. Da allora lo sviluppo ha migliorato molte i suoi aspetti, nei giochi cinematografici come Heart of China, Rise of The Dragon e Willy Beamesh, che le avventure sono dotate di più elementi di gioco e di vicende più notevoli.

(nota) La versione CD-ROM di *It Came From The Desert* fu un ottimo esperimento, che attirava attenzione professionalità e vedeva attori (sebbene non molto bravi). Per quanto invece sembrava interessante, questa più laboriosa lavorazione fu invece meno efficace che dell'originale, perché i batti affievolivano degli attaccati arrivano solo si deturba dai promozioni.

TENTATIVI RIUSCITI



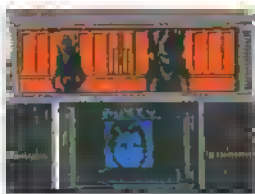
PRINCE OF PERSIA

Sorprendentemente, l'ultimo prodotto di Jordan Mechner ha un modo tutto diverso di apparire cinematografico rispetto a Karateka, il suo primo gioco-film. A parte le vecchie scene tra un livello e l'altro, le emozioni sono procurate per mezzo del design eluso dei livelli, che nascondono pericoli dietro ogni angolo, e attraverso l'atmosfera senza pari nelle animazioni di tutti i personaggi.



IT CAME FROM THE DESERT

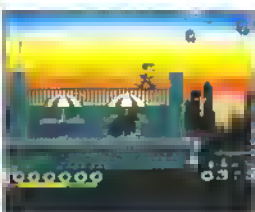
Probabilmente il miglior esempio di film interattivo nel suo significato più vero, ICFTD era una perfetta amalgama di mostri del film di serie B. "L'avventura" che i vari sottogiochi arcade, garantisce una trama coinvolgente, personaggi a tutto (l'interazione era minima, ma si poteva apprezzare molto di loro, ed essi avevano caratteri ben identificabili) e un piacevole senso di non linearità. Ogni cosa che succedeva era rappresentata con grafica meravigliosa. L'ambientazione degli spazi in cui si viene presentata con una cura per i particolari così maniacale da ricordare i lavori simili avuti per il cinema. Il gioco in alcuni punti faceva addirittura paura. Sfortunatamente, gli esperimenti di trasporto su CD-ROM fallirono, e nonostante l'impiego di attori veri, il gioco risultò meno coinvolgente. Andava solo guardato.



ALIENS

Un sempreverde. *Aliens* fu realizzato solo su 8-bit, ma l'atmosfera spaventosa e

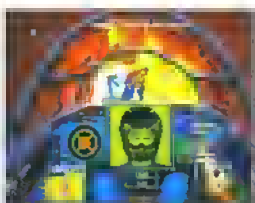
l'elemento labirinto ne fecero uno dei migliori titoli nel settore delle licenze cinematografiche. Era un concetto a sbalzarla semplice, basato sul Colonial Marines che dovevano esplorare le caverne alieni su LV426. Il giocatore impersonava il personaggio principale del film, a doveva portare almeno uno di loro alla incubatrice nell'estremo opposto del complesso infestato, per porre definitivamente fine al regno della straratura mortali. Olorato interamente in prima persona, il gioco aveva una genuina carica di emozione: gli alieni attaccano senza avvertire, a poiché il campo visivo era molto ridotto, sapere che solo alcune elenze vi è una creatura ma non riuscire a vederla era molto angosciante. Rimaneva senza emozioni a non era bello, vedere l'assalto di un personaggio prossimo alla morte non era bello... Giocarlo metteva sempre paura.



HUDSON HAWK

La recente interpretazione del film di Bruce Willis ad opera della Special FX, si è sandata non solo per essere un gioco oltremodo giocabile, ma anche per aver introdotto molti degli elementi del film nell'azione, senza essere compromesso, la verità non si tratta del titolo più cinematografico del mondo, ma presentandosi come il miglior mix tra materiale filmico e gioco, merito un posto d'onore in questa classifica.

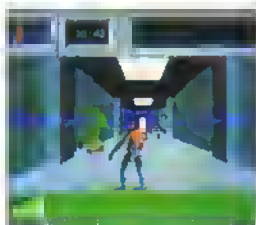
TENTATIVI NON RIUSCITI



WING COMMANDER

La scatola recita: "Il più completo film interattivo di tutti i tempi", ma questo gioco delle Origin era più un "Gioco Il Gioco" che un "Gioco Il Film". L'idea era buona: 50% gioco, per di più basato su un semplicistico simulatore di battaglia, a 50% film, con parti animate che, sebbene alquanto la prima volta, diventavano noiose e ripetitive già alla seconda passata. L'interazione era per di più limitata. Un perfetto esempio

di film interattivo andato male.



DIE HARD

Fortunatamente furono solo i proprietari di PC che dovettero soffrire. Come *Terminator*, questo film. Sfortunatamente, invece che regalare eccellenti esplosioni, sparatorie a dolle e illustri fobolista arrampicate per tunnel vari che avevamo visto nel film, il gioco mancò completamente il bersaglio. Era così lento e confuso che per il 90% del tempo non succedeva niente e quando succedeva non si capiva proprio nulla. Il protagonista viene visto solo di spalle (forse per problemi di copyright sul viso di Bruce Willis) e la grafica vettoriale era lenta e poco convincente. Una tragedia.



DARKMAN (E TUTTI GLI ALTRI)

Tranne alcune eccezioni, come *Batman e Gli Inincabbi*, l'intera filosofia del "5 giochi la 1" si è rivelata totalmente infondata. E nessuno lo ha ancora imparato. Anche i giochi a sudesti non ricordavano affatto il film, puntando tutto sull'elemento gioco. Anche qui l'idea è buona, permettendo ai programmatori di concentrarsi e poche scene (la caccia la elicottero di 72 per esempio) sono basi del gioco. Il solo problema è che non c'è nulla che unisca i vari sottogiochi in un unico prodotto coerente, e spesso l'intero gioco risulta disarticolato a stupito. Sembra più la conversazione del trailer che del film stesso. Come vi esaltate e guardate un film dove le scene si susseguono l'una dietro l'altra, senza nessuna spiegazione?

forzi) ha ancora uguagliato.

Non è sorprendente apprendere che Mechner è un grande fan di Errol Flynn e dell'intero genere di film "di cappa e spada", tanta è cinematografica l'azione nei suoi giochi. Data la natura semplice e arcade del gioco stesso, PoP non è paragonabile ai più convenzionali titoli "Cinemaware", sebbene qualcuno dei momenti più emozionanti potrà strapparvi esclamazioni di stupore e che ricordano molto i sabati sera passati all'Odeon.



L'idea dietro i programmi Delfine della serie Cinematique consiste nell'emulare presentazioni "cinematografiche" per creare una esperienza coinvolgente e ricca di atmosfera. Se si eccettuano le stupende musiche, i primi tentativi, come *Future Wars* e *Op. Stealth*, erano "solo" avventure molto giocabili con scarse qualità "cinematografiche". Ma come per la Cinemaware, questi primi esperimenti servirono per perfezionare le tecniche più riuscite e per capire quali erano improponibili gli ultimi stupendi giochi della Delfine (*Cruise For A Corpse* e *Another World*) lo hanno dimostrato.

I trucchi usati nelle sequenze animate dei giochi sono poco più di imitazioni delle tecniche utilizzate con le cinesprese sui set. Viste così sembrerebbero sciocchezze, ma funzionano, e anche bene. Una delle tecniche favorite dalla Delfine, per esempio, è quella di far procedere un personaggio verso l'ipotetica telecamera, oscurandola totalmente, e poi di cambiare improvvisamente visuale sul resto del paesaggio come se egli avesse camminato attraverso le lenti. Può sembrare un po' datato come trucco



Al Pacino interpreta Big Boy Caprice in Dick Tracy di Warren Beatty. Sebbene il film stesso era artisticamente valido (i set e i costumi erano progettati usando i sette colori fondamentali per assomigliare ad un film), la scelta fu assolutamente blanda e rinvia, riprendendo l'invettiva di catturare gli elementi più rinvigoriscono il film bello da vedere. Un altro perfetto esempio di grande pessimo ritratto sparato...

ma l'effetto è comunque assicurato. Naturalmente se vi sono prodotti che sono obbligati ad essere cinematografici, questi non possono che appartenere al genere oggi più odiato e criticato: le licenze cinematografiche. Poiché la loro ispirazione (del tutto commerciale) deriva direttamente dai set, il potenziale di emulazione è più grande rispetto ai film interattivi, che non sono che una miscela di tecniche prese dal cinema. Dove c'è un unico e chiaro modello d'ispirazione, come nel caso dei tie-in, i programmatori hanno il solo scopo di produrre qualcosa che nei suoni e/o nelle sensazioni richiami quelli dell'originale visto in sala, perché è questo che fa vendere il programma. Sfortunatamente per la maggior parte abbiamo assistito a disastri fatti in fretta e tutti uguali, come *Darkman* e *Nightbreed*, ma ciò è imputabile ai progettisti, non al concetto di tie-in in sé.

Molte delle tecniche che sono usate per creare tensione e atmosfera nei cinema possono funzionare altrettanto bene nei giochi. Non è necessario che un gioco sia identico a un film per regalare un'esperienza cinematografica.

Un licenza cinematografica, per esser tale, dovrebbe trasferire gli elementi che le persone ricordano del film in modo da far rivivere quelle memorie. Se un film è "veloce", come *Die Hard* o *Terminator*, anche il gioco dovrebbe esserlo. L'atmosfera è facile da ricreare, grazie a immagini tratte dal film, personaggi e musiche, così che il giocatore possa rivivere (sebbene in misura minore) qualcuna delle emozioni provate al cinema. A causa dell'enorme differenza tra i due media, è difficile immaginare un gioco che riproponga la medesima atmosfera di un film, tuttavia la cosa può funzionare. Giochi come le interpretazioni di *Indiana Jones all'Ultima Crociata* della Lucasfilm e la versione inglese di *Alien* lo provano.

Un modo per aumentare il cinema-realismo ci sarebbe:

QUI 9 MILLIMETRI!

Si dice che l'imitazione è la più sincera forma di ammirazione, quindi nel caso di *Terminator* quelli della Probe Software hanno dimostrato molta ammirazione per il film. Per dare all'imminente conversione per Megadrive una sequenza introduttiva che realmente coinvolge, questi ragazzi hanno studiato i titoli di testa "Hi-Tech" del film, con le gigantesche lettere metalliche che formano le parole TERMINATOR che scendono sullo sfondo, e li hanno riprodotti esattamente su MD. I nomi dei protagonisti sono stati cambiati per ospitare quelli del team di sviluppo, ma eccetto questo ogni cosa è identica: perfino il modo in cui le parole appaiono e scompaiono lampeggiando in stile computeristico. La parte più gloriosa è però la musica, che è un eccellente remix della magnifica colonna sonora del film. Naturalmente tutto ciò non è altro che una rielaborazione del lavoro fatto da altri, ma è chi importa? Non si può negare che funzioni perfettamente, stando al giocatore le giuste sensazioni fin dall'inizio e regalando al complesso una reale atmosfera cinematografica.



infatti le persone che vengono uccise sul grande schermo non spariscono miracolosamente quando toccano il terreno, e allora perché nei videogiochi ciò dovrebbe essere diverso? E perché, per esempio, in *Total Recall* i proiettili viaggiano a una velocità solo di poco maggiore di quella dei personaggi stessi? Compromessi come questi servono solo a diminuire il senso di coinvolgimento del giocatore. Non voglio dire che il software debba essere gratuitamente violento, intendo solo affermare che si potrebbero fare più sforzi per cogliere meglio gli aspetti peculiari del film.

In film come *Terminator*, dove tutto dipende dall'intensità della violenza, non c'è altro modo per il gioco di catturare le sensazioni originali. La Probe Software (che sta producendo la versione Megadrive per conto della Virgin), si merita una pacca sulla spalla per aver preservato, sebbene in modo meno accentuato, la violenza del film, procurando al giocatore un costante senso di pericolo.



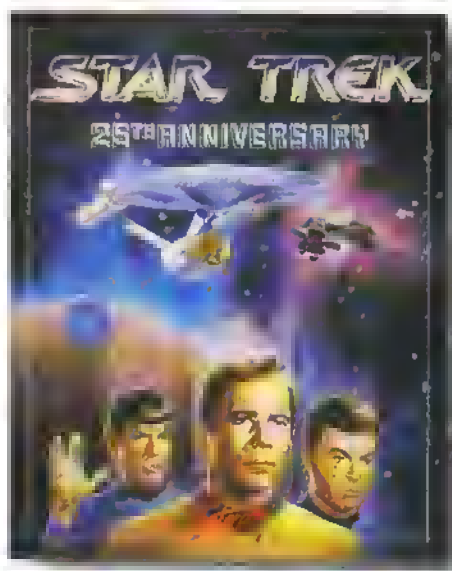
Sebbene molti dei film "serii", come *A pace e poi pace* di Francis Ford Coppola, sembrano inadatti a incorporare su dischetto, non v'è ragione perché non possano essere trasportati sui terminali, magari usando l'approccio della dinamica a celle cinematografica, proporzionale con giochi di avventura non ambientati in suoni potenti al film per riprodurre l'atmosfera. Come ne parlatte con dirigenti di software-house...?

Il più delle volte però, un approccio di questo genere deve essere abbandonato, non solo per assicurarsi di non causare guai con i vari distributori, ma anche per eventuali vincoli posti nella licenza. Giochi basati su film dove la violenza è molto realistica, come *Gli Intoccabili* e *Il Padrino*, hanno dovuto spesso abbassarne i toni per ottenere l'approvazione delle compagnie cinematografiche.

Perché? Perché queste sono così preoccupate? Contrariamente a quanto i cinici possono credere, i due media si stanno avvicinando sempre di più, per come sono eseguiti, per come sono percepiti e, principalmente, per come intrattengono il loro pubblico. Sebbene non vi sia nessuna nuova notizia concreta circa film ispirati a videogiochi (ricordate Dustin Hoffman come *Zelda* e Danny De Vito come *Mario*?), notizie per lo più dovute alla crescente popolarità della Nintendo, la prima conversione gioco-film non può essere molto lontana. Forse tra poco potremo vedere famosi registi nei pressi dei nostri monitor. E le cineprese... E le luci...

IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™.

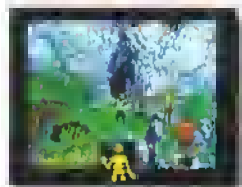
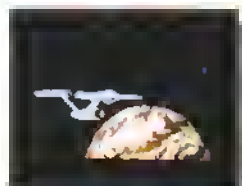


Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi



Screenshots versione MS-DOS

frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.

- Grafica VGA a 256 colori
- Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate
- Comunica con dozzine di razze aliene
- Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi
- Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore
- Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare

Interplay™

Disponibile
per PC



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO



E' TORNATO!

Ci sono voluti sette anni, ma Arnie è finalmente pronto a fare la sua apparizione su Sega Megadrive. Negli ultimi dieci mesi la Probe Software ha lavorato sulla conversione dal film che nel lontano 1984 lanciò Schwarzenegger nel firmamento di Hollywood... Terminator.



A Terminator si può perdonare di avere impiegato così tanto tempo per percorrere la strada che va dal grande schermo al Sega Megadrive, perché il cammino non è stato affatto facile. I diritti del gioco erano di proprietà della statunitense Bethesda Software. Dopo alcuni negoziati la Bethesda sub-appallò i diritti per Sega Megadrive e Master System alla Virgin. Lunghe trattative con varie case di sviluppo sfociarono infine in un accordo con la Probe Software. I ragazzi della Probe aveva-

no già dimostrato il loro valore realizzando una lunga serie di conversioni (*Smash TV* per la Ocean, il coin-op delle *Turtle* per la Mirrorsoft) e di giochi originali (*Supremacy* per la Virgin).

Se non conoscete la trama di *Terminator* probabilmente non siete di questo pianeta. In breve, nel film succede questo: In un futuro non molto lontano i robot si sono ribellati ai loro padroni umani. Nonostante siano inferiori in numero e armamenti, gli uomini stanno vincendo la guerra grazie all'intelligenza e al genio strategico del loro capo - John Connor.

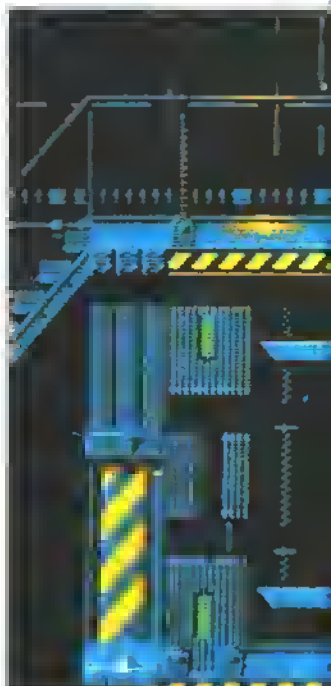
I robot inviano un cyborg, il Terminator, indietro nel tempo - nel 1984 - con la missione di uccidere la madre di John, Sarah, prima che ella possa dare alla luce il futuro capo. In questo modo gli umani si troveranno di colpo senza comandante.

Venuti a conoscenza di questo piano, gli umani inviano con lo stesso sistema un soldato indietro nel tempo con l'ordine di

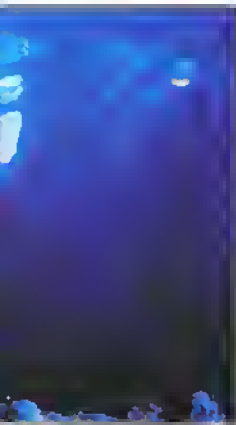
proteggere l'ignara Sarah. Tutto è pronto per dare il via a uno dei più bei film d'azione mai realizzati.

La pellicola gronda di potenzialità videogiocose, ma il contratto stipulato dalla Probe prevedeva alcune barriere creative. Dice il boss Fergus McGrove: "Il giocatore non poteva interpretare il Terminator, ma solo Reese. Inoltre al giocatore non poteva essere data la possibilità di uccidere dei poliziotti". Pare che uccidere poliziotti in America sia estremamente inappropriato, come hanno dimostrato anche le recenti polemiche sul coin-op di *Terminator 2*. È questa la ragione per cui nel gioco il vedrete resuscitare dopo essere stati colpiti.

Il lavoro iniziò nel marzo del '91. A capo del team dei programmatori venne nominato Nell Young, co-progettista del gioco. È lui a continuare la narrazione: "Il grosso problema era la trama del film. Se non è possibile interpretare il Terminator le possibilità di



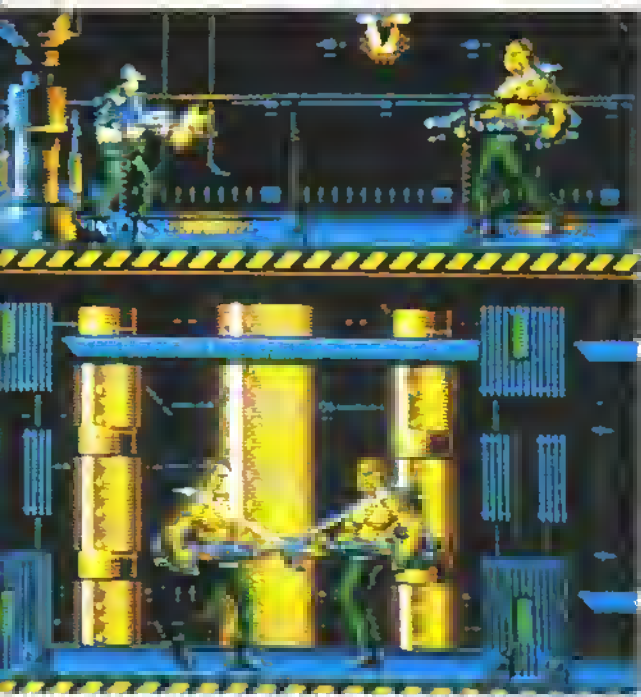
Reese saggiamente decide di fuggire sul tetto della stazione di polizia. Sempre meglio che affrontare il Terminator al piano di sotto...



(sopra) Ogni livello viene introdotto da una schermata grafica tratta dal film e da una pagina di testo che illustra l'avvolgersi della trama.



(sotto, da se e da) Tre inquadrature tratte dalla immagini video digitalizzate dal team di programmatori. Del film agli sprite...



gioco sono limitate. Reese nel film non fa altro che proteggere Sarah durante la loro fuga dal cyborg. Non è possibile realizzare un buon gioco intorno a un personaggio che non fa altro che scappare. E non è tutto. Continua Neil: "Un altro problema era la necessità di realizzare un gioco che incontrasse l'approvazione dei produttori del film in termini di trama e della Virgin Games in termini di giocabilità".

Il risultato di tutti questi compromessi è uno sparatutto che si sviluppa in sei livelli con scorrimento multidirezionale, con il giocatore che guida Reese attraverso una serie di campi di battaglia e lo fa scontrare con robot, poliziotti di Los Angeles e punk - fino all'immane scontro finale con il Terminator (per una descrizione dettagliata dei vari livelli vedi il box *A Tutta Azione*).

Il gioco ha dovuto superare numerose revisioni prima di assumere l'aspetto che vedete qui. Le prime versioni avevano sprite grandi il doppio e fondali appri-

piatamente ingigantiti. Lo scorrimento parallaxico era stato abbandonato a favore dello sprite di una gigantesca unità volante robotizzata che in alcuni momenti del gioco dava la caccia a Reese. Alla Virgin però insistettero che lo scorrimento parallaxico divenisse uno degli elementi base del gioco e che gli sprite venissero implacabilmente. Questo portò all'eliminazione del veicolo robotizzato.

Alcuni programmatori lanciarono l'idea di realizzare sfondi in 3D inclinato simili a quelli visti nel coin-op delle *Turtles*. Gli sprite dei protagonisti però erano già stati programmati in 2D e le due cose non si amalgamavano bene. Alla fine anche gli sfondi vennero realizzati in 2D.

Ci sono stati altri problemi da affrontare oltre a quelli contrattuali. Dice Neil: "Era il primo gioco che il team dei programmatori e la Probe stessa realizzavano per Megadrive. Decisi così che avremmo iniziato il lavoro realizzando la sequenza di introduzione. È sempre un ottimo modo di



fare pratica senza rischi perché l'introduzione richiede la padronanza di tutti gli elementi del gioco: musica, scorrimento parallaxico e sprite. Una volta realizzata una buona introduzione ci si può dedicare al gioco vero e proprio con più tranquillità".

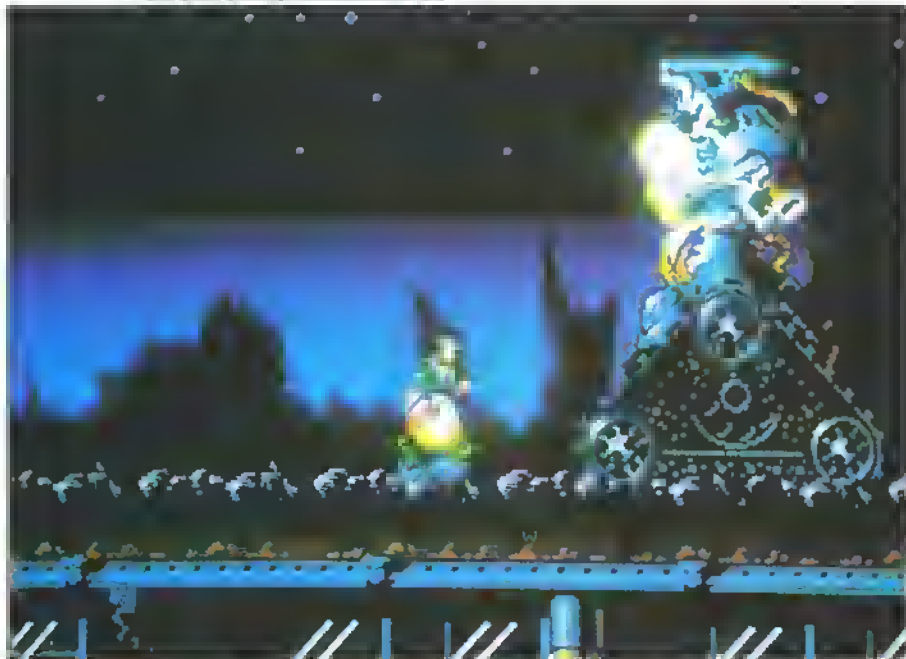
I risultati del primo assalto del team al possente Megadrive sono impressionanti. L'introduzione è la copia perfetta dei titoli di testa del film, con grandi lettere che compongono la scritta "Terminator" scorrendo circolarmente su loro stesse. I crediti appaiono sullo schermo una lettera alla volta, come se venissero battuti da una telescrivente, mentre la colonna sonora del film accompagna minacciosamente tutta la sequenza.

A causa dei soliti problemi contrattuali la musica non è identica alla colonna sonora originale, ma comunque estremamente simile. Racconta Nell: "Sono andato da un compositore e gli ho detto: voglio Terminator. Questo è quanto mi ha consegnato qualche tempo dopo".

Durante il gioco scoprirete che ogni livello è accompagnato da una grande varietà di musiche. Nessuna di esse è tratta dal film ma l'atmosfera della vicenda è perfettamente rispettata. La cosa che più di ogni altra attira l'attenzione nel gioco è l'animazione degli sprite. Non solo è straordinaria ma avete occasione di vederne parecchia. Reese non sta fermo un momento: salta, corre, spara (l'animazione di Reese che tira fuori il fucile a pompa da sotto l'Impermeabile è da non perdere), si aggrappa alle travi, tira granate. Se riuscite a pensarlo, Reese può farlo.

Quando ci siamo congratulati con lui per questo aspetto del gioco Neil ci ha detto: "Fin dall'inizio volevamo realizzare qualcosa di particolare, qualcosa che desse al gioco un aspetto peculiare".

Qual è il segreto di un'animazione così fluida? "Io e i miei collaboratori ci siamo fatti riprendere mentre corevamo, saltavamo e fingevamo di picchiarci l'un l'altro. È stato soprattutto un problema di tempo (il gioco è atteso per la fine di marzo). Chiedere a un artista grafico di disegnare manualmente tutte le animazioni ne a-



(sopra) Merme mia, quant'è grasso! Reese, armato solo di granate, deve combattere contro questi affari se vuole trovare l'ingresso del laboratorio.

(sinistra) Sul tetto Reese è attaccato da elicotteri - non c'è pace in questa città...

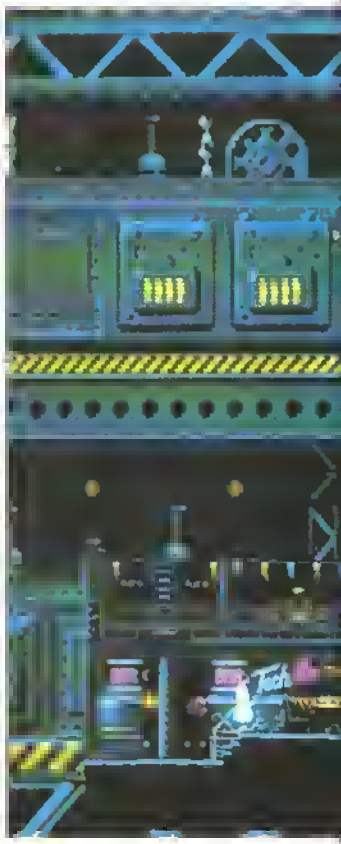
vrebbe richiesto troppo". Il risultato sono 480 sprite di animazione totali per Reese, il Terminator, i poliziotti e i punk.

Le cose sono andate in questo modo: il team realizzò una serie di filmati nei quali i protagonisti indossavano costumi simili a quelli che si sarebbero visti nel gioco. Fotogrammi del film vennero quindi digitalizzati e immagazzinati nel computer. L'artista grafico infine utilizzò ogni fotogramma come base per gli sprite che sarebbero apparsi nel gioco. Qualcuno ebbe l'idea di trasferire nel gioco direttamente le immagini digitalizzate, ma l'idea non funzionò.

Nonostante siano già stati in molti a stupirsi per l'animazione dei protagonisti, Nell fa il modesto. "Non credo che i risultati sia-



(sopra) Reese combatte contro un numero infinito di Terminator all'interno del laboratorio. (sotto) Reese entra nel night in cerca di Sarah. È una fortuna che all'ingresso non perquisiscano i clienti: ha un fucile a pompa nascosto sotto all'Impermeabile!



A TUTTA AZIONE

Terminator è diviso in sei livelli che coprono quattro aree principali. Sull'attenti, soldato! Ecco la descrizione di ogni campo di battaglia!

LIVELLO 1 - Anno 2029. Reese, armato solo con alcune granate, deve farsi strada in un deserto costellato da teschi combattendo robot giganti e veicoli aerei da guerra. L'obiettivo: scoprire l'ingresso sotterraneo al laboratorio segreto 5kynet. Una volta entrato Reese deve localizzare il dispositivo di viaggio nel tempo e farlo saltare con i suoi esplosivi (che hanno anche la funzione di smart bomb, ma sono in numero limitato per evitare che il giocatore ne abusi). Nonostante un gran numero di Terminator sia deciso a fare fuori il nostro eroe, è possibile raccogliere da qualche parte un utilissima Uzi 9mm.



Una volta piazzate le bombe, Reese ha pochissimo tempo per fuggire dal complesso prima che questo venga distrutto. Avendo provato il proprio valore, Reese viene scelto dai capi della resistenza per essere inviato nel...

LIVELLI 2-4 - ... 1984. Reese ha trovato Sarah Connor, la vittima designata del Terminator, nel night club Tech Noir. Una disperata corsa attraverso la città caratterizza la maggior parte di questi livelli, con Reese che picchia a destra e a manca punk e poliziotti. L'epico viaggio di Reese lo conduce sui tetti (dove deve affrontare gli elicotteri delle forze speciali di polizia), nelle fogne e infine nel night club. Qui il nostro eroe capisce che il Terminator ha scoperto Sarah Connor qualche attimo prima di lui. Un disperato scontro a fuoco ha luogo nel locale con il Terminator capace di incassare una buona dose di piombo prima di essere costretto a ritirarsi.



LIVELLO 5 - La tristemente famosa sequenza dell'assalto alla stazione di polizia. Reese e Sarah sono stati arrestati dalla polizia di LA, ma l'inarrestabile Terminator fa irruzione nell'edificio. Reese, dopo avere scassinato

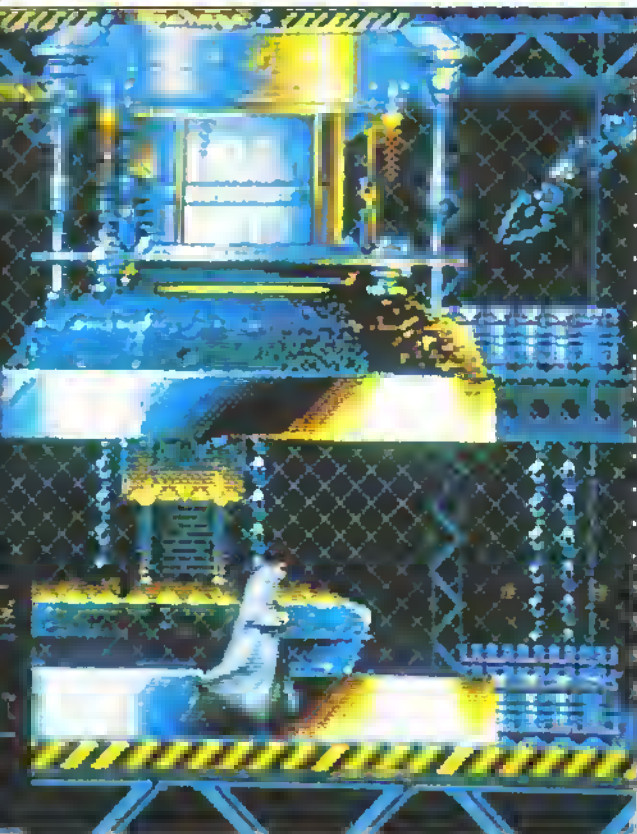


to il lucchetto della sua cella, deve riuscire a fuggire evitando poliziotti, criminali e, naturalmente, super T.

LIVELLO 6 - La battaglia finale ha luogo tra i giganteschi ingranaggi di una grande fabbrica. La carne artificiale del Terminator è stata lacerata, rivelando l'orribile endoscheletro d'acciaio. Mentre Reese percorre tutto il complesso alla ricerca di Sarah, il Terminator tenta in tutti i modi di eliminare il coraggioso soldatino. Finalmente il cyborg esplosivo, ma questo non basta ancora. La parte superiore del tronco e le braccia sono ancora funzionanti. Per eliminare definitivamente il cattivo robotizzato Reese dovrà avvalersi di una presa gigante... Vittoria!



Ma ne siamo sicuri? Mentre la schermata di congratulazioni svanisce, una voce minacciosa proietta: "Tornerò...".



(sinistra) Il sesto livello vede il protagonista alla ricerca frenetica di Sarah. Per non parlare del Terminator, degli ingranaggi e di una certa presa... (sulla destra) L'endoscheletro del Terminator in tutto il suo splendore.

no migliori di quelli che si potrebbero ottenere animando graficamente gli sprite - se avessimo avuto il tempo per farlo. Ammetto però che il nostro metodo permette di ottenere animazioni molto naturali. So che è facile essere ipercritici quando si parla del proprio lavoro, ma di una cosa sono convinto: se utilizzeremo ancora questo sistema lo faremo impiegando attori professionisti, costumi e in genere maggiori risorse".

A causa delle (uffa!) restrizioni contrattuali, probabilmente non vedremo questo titolo apparire su home computer. La conversione più facile sarebbe forse quella per Amiga, ma Neil ha qualche dubbio. "L'unica cosa che l'Amiga e il Megadrive hanno in comune è la CPU 68000. La gestione della grafica su Megadrive è completamente differente da quella degli

home computer, Amiga, Atari ST, PC e Amstrad sono molto simili: utilizzano tutti schermate bitmap per la grafica. Tutte le console, al contrario, memorizzano le schermate grafiche in blocchi, come accadeva con il vecchio C64".

Terminator per Megadrive permette di essere un grosso hit. Ciò nonostante credo che sia un peccato che il team abbia dovuto rinunciare al grande veicolo robotizzato presente nelle prime versioni del gioco. "Non importa", conclude Neil. "Il gioco è più veloce e giocabile. Tanta roba non significa automaticamente che il prodotto finale sarà migliore". Prova a dirlo ad Arnie...

Abandoned Places



Il Regno di Eroi

Pietrificati da secoli nelle rotonde delle montagne di Kalynthia, dodici avventurieri hanno atteso il ritorno di Bronagh, Potente Mago, Principe del Male. Quel tempo è ora giunto. Devono attraversare Kalynt e riunire le genti contro le forze dell' Oscuro e combattere fino alle sconfinde di Bronagh il Melligno. Tu solo controlli il tuo destino.

AMIGA - PC Compatibile

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTTEL

ROMA - TEL./FAX (06) 723181

ELECTRONIC
ZOO

Un nuovo standard per i Giochi di Ruolo!



(Sinistra) Una tipica scena felice di Parasol Stars. Un "F5" in una scatola bianca rappresenta uno Spario Cibo, un bonus che appare quando Bub e Bob tirano qualcosa in quella direzione.

(Sotto) Lo schermo di presentazione. Tutti insieme: "Aaaaahh!"

Difficilmente Bub e Bob possono essere considerati fra i nomi più conosciuti in fatto di giochi per computer e console, e anche gli esperti e i conoscitori li considerano personaggi marginali se comparati a star ben più famose come Mario, MegaMan, Simon di Castlevania, Link di Zelda, Sonic (la faccia nuova del "giro"), e Dizzy.

Bub e Bob debuttarono in *Bubble Bobble*, prodotto dalla Taito e lanciato nelle sale giochi nel lontano 1986. Due anni più tardi raggiunse gli home computer grazie alla conversione della Software Creations/Firebird.

La storia ebbe una svolta nel 1988 con *Rainbow Islands*, ancora realizzato dalla Taito, la cui conversione da casa a cura della Graftgold avrebbe dovuto trovare la via del negozio nel 1989, se non fosse stato per il fallimento della compagnia. Fortunatamente, le versioni a 8 e 16-bit arrivarono comunque, dopo che i diritti vennero acquisiti dalla Ocean. Ed è la stessa Ocean che oggi ha la licenza per convertire *Parasol Stars* (fra l'altro, *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands* per Amiga e Atari ST sono sulla compilation *Ocean's Rainbow Collection* insieme a un'altra ottima conversione di *New Zealand Story*).

OMBRELLI OMBRELLINI E OMBRELLONI

I ragazzi sono tornati - eccome!

Dopo aver sparso bolle a destra e a manca, e aver cavalcato gli arcobaleni, Bub e Bob sono ora arrivati a casa della Zia Ella in Parasol Stars: Bubble Bobble III. Cosa succederà? Leggete con attenzione...

La storia di *Bubble Bobble* finora è stata piuttosto particolare, e *Parasol Stars* ne è il suo capitolo più pazzo.

Dopo aver sconfitto il Barone Von Blubba in *Bubble Bobble*, e salvato le Isole dell'Arcobaleno dal Principe dell'Oscurità, Bub e Bob hanno deciso di concedersi una pausa. Ma la loro tranquillità dura poco. Il male pervade nuovamente l'universo, e il dinamico duo, ar-

mato di incredibili parasoli magici, può salvare il mondo da un orribile destino.

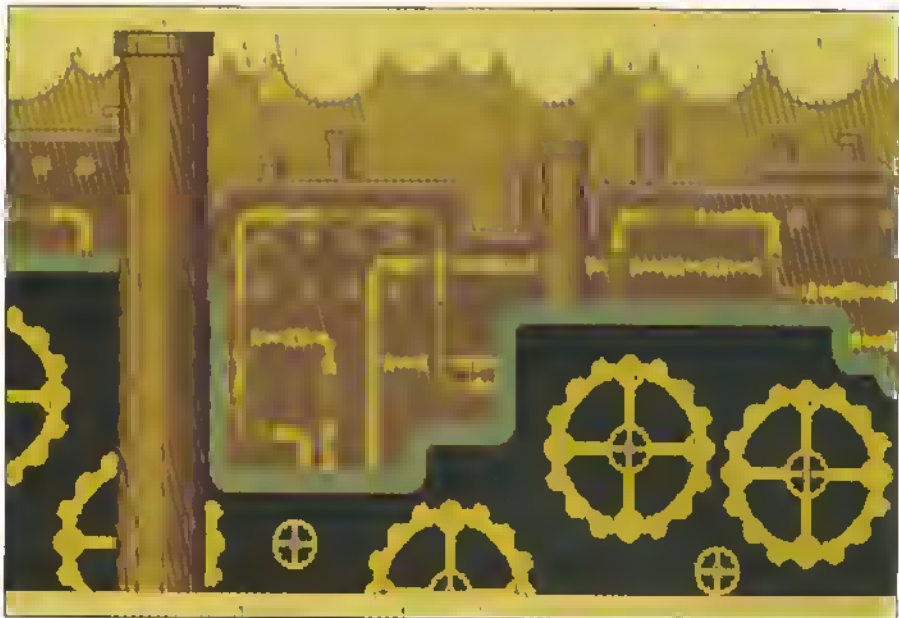
Mentre da noi giunge questo episodio, in Giappone circolano voci che annunciano addirittura un quarto capitolo della saga, fra l'altro curato dallo stesso team che ha realizzato i precedenti tre. *Parasol Stars* può essere descritto come un incrocio fra *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands* con una manciata di situazio-



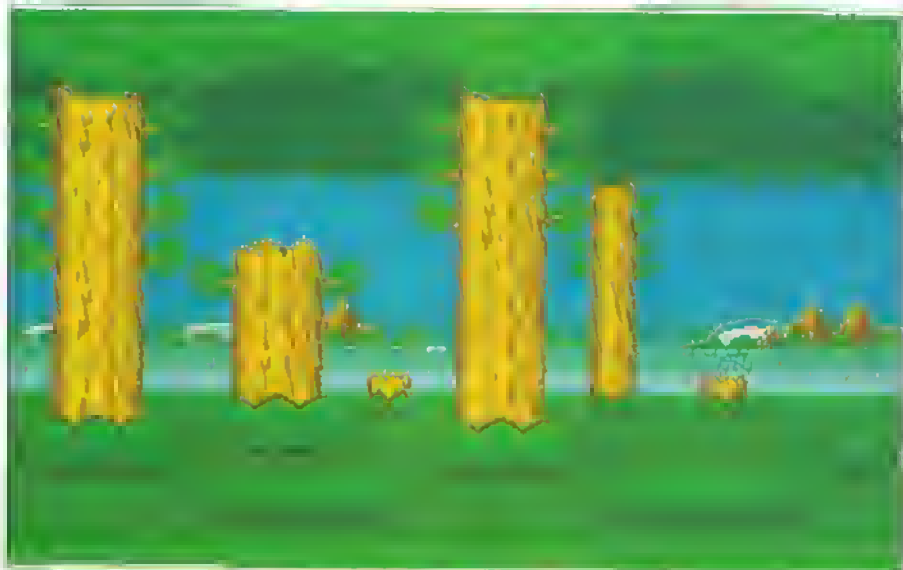
ni nuove, tanto per gradire; rappresenta la continuazione della storia, combinando con precisione svizzera gli elementi di gioco. C'è la possibilità di giocare in due contemporaneamente così come in *Bubble Bobble* (in *Rainbow Islands*, i due giocatori agiscono alternativamente alla vecchia maniera); in *Parasol Stars* Bub e Bob possono agire in team o, meglio ancora, combattersi fra loro, gettandosi fuori dallo schermo a vicenda. Una caratteristica della serie *Bubble Bobble* è la versatilità delle abilità dei personaggi; in *Bubble Bobble*, la capacità del duo di sparare bolle era utilizzata non solo come un arma per sbarazzarsi degli avversari, ma si dimostrava un ottimo modo per raggiungere aree altrimenti "impossibili" e guadagnare punti bonus. Gli arcobaleni in *Rainbow Islands* erano ancora più flessibili, grazie alla possibilità di costruire con essi trappole e rampe di scale per il cielo. In *Parasol Stars*, gli ombrelli dei ragazzi forniscono una serie di opportunità utilissime. La funzio-



ne base dei parasole è quella di tenere a bada le bestie. Il vero divertimento inizia quando un avversario viene impalato sulla cima del parasole, dove inizia a girare, estremamente sorpreso, finché non viene gettato fuori dallo schermo per morire sul pavimento o fatto atterrare su un'altra creatura per ottenere ulteriori bonus. Questo è uno dei modi per togliere di mezzo i rompic scatole; una alternativa più divertente è usare la cima dell'ombrello per collezionare le gocce d'acqua che cadono dal soffitto. Pian piano si forma una mini-pozzanghera che può essere rovesciata attraverso le piattaforme dei vari livelli, "affogan-



Il background di ogni livello è costruito separatamente dagli altri elementi visuali. Qui sono illustrati quelli di Machine World e The Woodland.



do" gli sventurati che si trovano nel suo raggio d'azione. Come in *Bubble Bobble* e *Rainbow Islands*, esiste tutta una serie di armi ed effetti speciali da attivare lungo il percorso, come lampi di luce e stelle esplosive. La maggior parte di essi sembrano apparire in maniera casuale, ma ovviamente non è così: ognuno ha una sua ragione per trovarsi in un determinato posto invece che in un altro, e tocca al giocatore scoprire perché. La prima conversione di *Parasol Stars* per una home machine è apparsa a

metà del 1991 sul PC Engine. È da questa accuratissima versione che la Ocean trae le conversioni per Amiga, Atari ST e Super NES. Il compito di riprodurre il particolare impatto visuale di *Parasol Stars* sui nuovi formati è nelle mani del programmatore Mick West, dell'artista Don McDermott e del musicista Jonathan Dunn, con un piccolo aiuto da parte della Taito. "Ci hanno dato soltanto un disco con le grafiche", spiega Mick. "Non esisteva documentazione, così abbiamo dovuto scoprire

da soli le meccaniche e tracciare i movimenti dei nemici. È un gioco molto complesso, c'è un sacco di roba dentro. Ci ho giocato per due settimane di fila, tornandoci di tanto in tanto quando avevo bisogno di capire meglio alcune parti." Mick non è un novellino del mestiere. La lista dei suoi precedenti lavori include *Steve Davis Snooker* per la CDS, *Rotax* per la Creative Materials, *UN Squadron* per Tiertex, e più recentemente *Darman* per la Ocean, tutti su Amiga e Atari ST. Niente di eccezio-

nale, d'accordo, ma credeteci, *Parasol Stars* si sta profilando come un'ottima conversione. Sull'altro fronte, Don è restio a rivelare i progressi del suo lavoro, ma è comunque disposto ad ammettere che "circa il 50% delle grafiche fornite dalla Taito sono state usate, il resto è stato costruito da zero. È quasi identico alla versione su PC Engine, per quanto valga questo paragone". Mick ha scritto una editor utility per Don, allo scopo di rendere il processo di costruzione dei livelli un tantino più semplice: "Sono costruiti a blocchi, ed è possibile marcare i punti da cui dovranno partire i nemici ed apparire le gocce ed i frutti." Il processo di conversione è iniziato su Amiga sei mesi fa, e dovrebbe essere pronto per il playtesting mentre leggete queste righe. La versione per ST non è molto dietro, mentre è un tantino in ritardo la versione per Super NES, che sarà migliorata e studiata "appena possibile". Il risultato del lavoro di Mick e Don è una scorrevolissima incarnazione a 32 colori su Amiga, ed una non meno impressionante versione Atari ST a 16. "La versione Amiga gira ad una velocità piuttosto elevata", dichiara Mick orgogliosamente.



LA STORIA FINORA...

Per il vostro piacere, riproponiamo di seguito la trama ufficiale della trilogia di Bub e Bob.

CAPITOLO PRIMO:

BUBBLE BOBBLE

"Incontrate Bub e Bob, i nostri brontosauri pesi-massimi, sono esperti nel combattere i grossi prepotenti soffiandogli contro e facendo scoppiare delle enormi bolle. Questo metodo si rivela più efficace che sparare con un bazooka, lanciare bombe da un aereo o prendere a pugni i nemici. Ora che vi abbiamo brevemente illustrato le biografie, prendete confidenza con le regole del gioco e cercate di diventare i migliori Bubbler in circolazione..."



CAPITOLO SECONDO:

LA SAGA DELLE ISOLE OEGLI ARCOBALENI

Riassunto del gioco precedente, *Bubble Bobble*.

"Bub e Bob, trasformati in dragoni da un mago di allineamento morale non meglio precisato, entrano baldanzosi nella caverna di una strega che minaccia le loro fidanzate, Betty e Patty. Dopo una lunga battaglia, non riescono a credere ai loro occhi quando vedono i loro genitori."



"Mamma! Papà!"

"Lacrime tutto intorno. Bub e Bob contenti di aver salvato non solo Patty e Betty ma anche Mamma e Papà, tornano d'un tratto normali".

"Grazie a Dio".

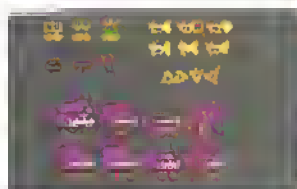
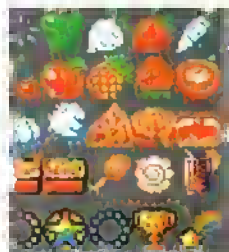
"Ma non sono completamente soddisfatti finché non scoprono il vero nemico, che ha trasformato i loro genitori in 'Super Drunk' ed ha controllato le loro menti. Sapevano che prima o poi l'avrebbero incontrato".

"Molti anni passarono come foglie portate via dal vento dell'autunno. Bubby e Bobby crebbero e divennero bravi ragazzi con la potenza degli Arcobaleni Magici datagli da Mamma e Papà. Quando arrivarono sul luogo della loro nascita, per cercare dei tesori, si trovarono coinvolti in un mistero, ed iniziarono la loro caccia al vero nemico, il Principe dell'Oscurità, ed al suo largo seguito. La lotta andò avanti per tempo incalcolabile, finché non arrivò il giorno della battaglia finale. Perché non fate una partita per scoprire come è andata a finire? Ci sono così tanti segreti e puzzle da scoprire che anche arrivare all'ultimo livello non sarà sufficiente per affermare di avere terminato il gioco..."

CAPITOLO TERZO:

PARASOL STARS!

"Dopo aver salvato il villaggio di Rainbow Islands nell'avventura precedente, i nostri due eroi si godono il meritato riposo alle isole Maldive. La pace e la serenità sono però turbate quando il guerriero pazzo Chaostikan scatena una serie di mostri orrendi e minacciosi in tutto l'universo conosciuto. Con i parasole magici in mano (un dono degli abitanti di Rainbow Islands) Bub e Bob devono sconfiggere i mostri e liberare l'universo dalle consuete grinfie del Malvagio".



(In alto e a destra) Gli avversari di Parasol Stars sono i più bizzarri che Bub e Bob abbiano mai incontrato. Qui vediamo gli abitanti del Musical World, della Woodland e del Giant World. Riuscite ad indovinare da quale mondo provengono?

"Le parti principali, come i movimenti di Bub, girano a 50 frame, e quelle meno importanti, come le gocce ed i nemici, a 25 frame, in quanto si muovono piuttosto lentamente." La versione PC Engine ha otto mondi più due segreti. Queste conversioni invece hanno un mondo segreto tutto nuovo: "Volevamo fare qualcosa di differente", spiega Don "quindi abbiamo inserito questo nuovo mondo medievale, pieno di maghi, blob rimbalzanti, cannoni, demoni con forconi ed un gigante... È nello stile del resto del gioco. Era difficile copiarlo e"

sattamente non sono specializzato in giochi 'caini' ma non mi sono discostato completamente da quello stile. Se avessimo avuto più tempo a disposizione ne avremmo inserito un altro". Ogni mondo comprende sette livelli. I livelli sono larghi uno o due schermi che scivolano a destra e a sinistra quando necessario. La prima tappa è Music World, i cui abitanti sono trombette, pianoforti, fisarmoniche e triangoli, con una one-man band assassina a fine livello. Segue The Woodland, completo di alberi, leoni, unicorni che ri-



cordano molto i Mini Pony, ed un uccello bizzarro. Enorme, ovviamente. Water World racchiude pinguini, piovre, granchi, trichechi ed un rettile gigante che somiglia al mitico kraken. Machine World è pieno di irobot (niente di sorprendente qui, se non un semi Transformer che non è esattamente ciò che sembra...) mentre Gambling World è la ca-

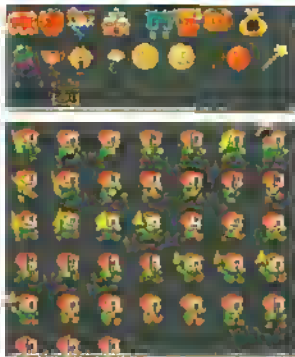
sa delle slot machine e degli scacchi. Dischi volanti ed elicotteri sono due degli avversari che si incontrano in Cloud World, mondo che conduce successivamente a Giant World con draghi, elefantini, ed un essere che si diletta a lanciare dei boomerang. Non serve un genio per capire quali sono le popolazioni del Rainbow World e del Bubble



Bobble World. I personaggi di Bubble Bobble tornano poi, adeguatamente mutati, in Hell (Inferno). Considerando che *Parasol Stars* è il capitolo più complicato della storia, e data la scarsità di informazioni fornita dalla casa produttrice, esiste la possibilità concreta che i programmatori abbiano dimenticato qualcosa? "Sì, probabilmente è così", concede Mick. "Ci sono



un sacco di punti oscuri, tipo i 10 punti che si guadagnano per ogni salto, e lo schermo che lampeggia quando qualcosa sta per apparire, ed è stato difficile scoprire questi piccoli meccanismi all'inizio. Esistevano due, probabilmente su sessanta che non avessero alcun significato". Mick non ha idea riguardo a cosa creerà, una volta ultimata la versione per Super NES, anche se afferma che "Don ha delle idee interessanti". E riguardo ai predecessori di *Parasol Stars*?



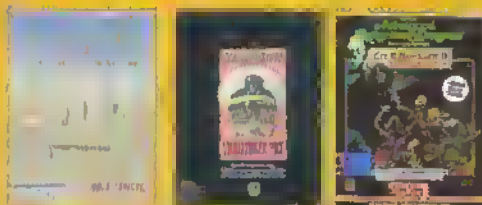
(Sopra e Sinistra) Gli oggetti super-speciali segreti. Sarete in grado di capire come si fa per farli apparire?

(In basso a sinistra) Questo set di frame di animazione per Bub mostra la versatilità del suo uso dell'ombrello. Impressionante, vero?

Mick crede che avrebbero potuto essere realizzati meglio? "Certamente. Si sarebbero potuti utilizzare 32 colori sull'Amig. In questo modo si sarebbe potuta ottenere una migliore definizione dei dettagli nello sfondo, e rendere i movimenti del personaggio principale e lo scrolling dello schermo più fluidi. Mi sa-

rebbe piaciuto provare a divertirli a quei tempi, ma adesso è troppo tardi. Indubbiamente sembra che ci sia qualcosa di più in *Parasol Stars* rispetto a *Rainbow Islands*, sprite più grandi e più dettagli nello sfondo, ma siamo riusciti a far stare tutto su un solo disco". Qui in redazione siamo tutti grandi appassionati della serie. Se *Parasol Stars* mantiene le sue promesse un mucchio di gente farà le ore piccole nei prossimi mesi...

AMIGA



AMIGA BUDGET

- 1943 19900
- ALTERED BEAST 19900
- BEACH VOLLY 19900
- BLOOD MONEY 19900
- BUBBLE BOBBLE 2 19900
- CABA 19900
- CHASE HQ 19900
- D. DRAGON 19900
- D.J. OLIVIERO CH. 19900
- DRAGON NINJA 19900
- D.T. OLIVIERO CH. 19900
- FEDERATION D.F.T. 19900
- F OF THE YEAR 2 19900
- HEAD OVER HEELS 19900
- HEROES O.T.LANCE 19900
- IMPOSSIBILE 19900
- IMPOSSIBILE 2 19900
- INDY & LAST C 19900
- KICK O'JEXTRA T. 19900
- KID GLOVES 19900
- KING OF CHICAGO 19900
- KLAX 19900
- LAST NINJA 2 19900
- T. NIZELAND S. 19900
- OPERATION W. 19900
- PASSING SHOT 19900
- POWER DRIFT 19900
- PREDATOR 19900
- PRO BOWLING 19900
- QUATRO ARCADE 19900
- RALLY C.C. 19900
- RED HEAT 19900
- RETURN TO EURO 19900
- ROBBERY 19900
- SHADOW O.T.B. 19900
- SHOGUN 19900
- TENNIS CUP 19900
- THE GAME'S S. ED. 19900
- T. THREE STOOGES 19900
- WINGS OF FURY 19900
- WINNING TACTICS 19900
- XENON 2 19900
- X-OUT 19900

AMIGA

- AN-734 THUNDER 59900
- ALIEN BREED 1MB 59900
- ALIEN STORM 29900
- ALIX 29900
- AMNOS 49900
- ARMOUR GEODON 49900
- ATOMINO 49900
- BACK T.T.F. 3 29900
- BATTLE ISLE 59900
- BEAST BUSTERS 29900
- BLACK HORNET 29900
- BLADE WARRIOR 49900
- BLUES BROTHERS 29900
- BRANBLASTERS 49900
- BRAT 29900
- BRIDES O. DRAC. 49900
- CANTON 49900
- CHALLENGE GOLF 59900
- CHAMPION DRIVER 49900
- CISCO HEAT 29900
- DARKMAN 29900
- DELUX STRIKE 2 49900
- DEATHBENDER 29900
- DEUTEROS 49900
- DEVILISH DESIGN 49900



- DOUBLE DRAG 3 49900
- DRAGON'S L. 2 59900
- DRAGON FIGHTER 49900
- DUCK TALES 49900
- E.F. 29900
- ENGLAND CHSP. 29900
- ENIGMA 49900
- F1 GP CIRCUITS 29900
- FINAL BLOW 49900
- FINAL FIGHT 29900
- FINAL KICK 29900
- FINAL WRESTLE 29900
- FIRST SAMURAI 49900
- FOOTBALL DIR 2 59900
- GAUNTLET II 29900
- GOODFATHER 49900
- GOLDEN AKE 49900
- HARD DRIVEN 29900
- HERO QUEST 49900
- HUNTER 49900
- KICK OFF II 1MB 49900
- KICK OFF II 29900
- KNIGHTS O'Y SKY 79900
- LAST BATTLE 49900
- LAST NINJA III 49900
- LEARNERS 49900
- LEMMINGS 49900
- LOTUS E.T.C. 49900
- LOTUS II TURBO 49900
- LUPO ALBERTO 29900
- MAG. SCROLL 1MB 49900
- MAGIC POCKETS 49900
- MANCH. UN. EUR. 49900
- MEGA-LO-MANIA 69900
- MERC'S 29900
- MICROGOLF 79900
- MOONFALL 49900
- MULTIPL. SOC.MAN 49900
- NAPOLEON I. 59900
- NAVY SEALS 29900
- NEBULUS 29900
- OUTRIP EUROPA 29900
- PANZA KICK BOX 29900
- PEDASU 49900
- PITFIGHTER 29900
- PREDATOR 2 29900
- PREHISTORIC 29900
- PRINCE OF PERSIA 29900
- PRO TENNIS T. 2 49900
- PUZZLE GALLERY 49900
- R-TYPE 2 49900
- RBI BASEBALL II 49900
- RETURN OF W.L. 29900
- RISE OF DRAGON 59900
- ROBOCOD 29900
- ROBOCOD 3 49900
- ROBOCOD 2 29900
- ROBOZONE 49900
- ROD-LAND 49900



- ROLLING ROBIN 29900
- RUGBY COACH 59900
- RUGBY WORLD C. 29900
- S. SPACE INVAD. 29900
- SMASH TV 29900
- SNOOKER 59900
- SPADE 1989 69900
- SPOT 49900
- STRIKER MANAG. 59900
- SUPER MONAD GP. 29900
- T.M.N.T. 29900
- THE SIMPSONS 29900
- TURRICAN II 29900
- TURTLES 49900
- UTOPIA 69900
- VOLPIED 29900
- WRATH O.T. DEM. 59900
- WRESTLING WWF 29900



- AMIGA SIMUL BUDGET
- ATF 29900
- IRON LORD 29900

AMIGA SIMULAZIONE F

- A-10 TANK KILL 79900
- BETRAYAL 69900
- BIG BUSINESS 49900
- DEATH K.O.F. KRYN 69900
- EYE OF T. BEHOLD 69900
- F-15 & EAGLE II 79900
- F-19 STEALTH FS. 69900
- F-29 RETALIATOR 49900
- FALCON COLLECT 69900
- FLIGHT O.T. ANTR 59900
- HEART OF CHINA 69900
- HERO'S QUEST 89900
- HERO'S OULI 1MB 89900
- M. DWINTER II 69900
- M.G. 29 FULCRUM 59900
- M.G. 29 SUP. FULC. 69900
- PLAYER MANAGER 49900
- RAKHOD TYCOON 79900
- ROBIN HOOD 49900
- SECRET S.B. 1MB 69900
- SHADOW FORGER 59900
- T. BATTLE OF BRIT. 49900
- THEIR FINEST MS 49900

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

MS-DOS

- TIP OFF 49900
- TV SPORT BASKET 49900

AMIGA COMPILATION

- ACTION PACK 59900
- AD&D ACT COMP. 79900
- AM COMBAT ACES 59900
- A.N. SEA SUPR 59900
- CAROOM COLLECT 59900
- CHAIRY ATTACK 59900
- D. DOUBLE BILL 59900
- FOOTBALL CRAZY 49900
- GRANDSTAND 49900
- H.B. CART COLL. 49900
- KING OF MAG 3 49900
- MAGNUM 59900
- SILENT SERVICE 2 79900
- SODDER STARS 49900
- SUPAFLEX 59900
- SUPER MEGA 59900
- T. RAINBOW COLL. 29900
- T. WINNING 5 59900

IBM BUDGET

- 3-D POOL 19900
- BALUSTIK 19900
- CONQUEROR 19900
- HARD DRIVEN 19900
- HEROES O.T.LANCE 19900
- INDY & LAST CRUS. 19900
- TENNIS CUP 25900



- TINTIN OF THE M. 19900
- TV SPORTS FOOTB. 19900



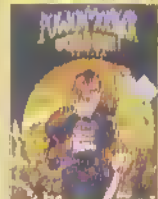
- THE TERMINATOR 69900
- T.M.N.T. II 49900
- UNIS II 79900
- VOLPIED 29900
- W. BEAMISH 99900
- WILD WHEELS 29900
- WRATH O.T. DEM. 69900
- WRESTLING WWF 49900



- IBM SIMUL BUDGET
- AFT II 29900
- IRON LORD 29900
- IBM SIMULAZIONE
- A-10 TANK KILLER 79900
- B.A.T. 59900
- BIO BUSINESS 49900
- C. OF DR. BRAIN 99900
- CHESSPLAY 21.50 53900
- COMMAND HQ 79900
- DINOWARS 49900
- NO GREAT GLORY 69900
- FYE O.T. BEHOLD 69900
- FALCON 3 59900
- F117A NIGHTHAWK 69900

IBM ARCADE

- ARACHNIDOMIA 49900
- BACK T.T.F. 3 29900
- BATMAN MOVIE 29900
- BATTLE COMM. 59900
- BALL ELIOTT 69900
- BLOODWITCH 69900
- BLUES BROTHERS 49900
- CAL. GAMES 69900
- CHIPS CHALLENGE 29900
- CISCO HEAT 29900
- DE LUX STR. P.2 59900
- DEATHRANGERS 29900
- DRAGON'S L. 2 39900
- DRAGON'S L.2 ESC. 79900
- DUCK TALES 49900
- GOODFATHER 59900
- GOLD O.T. AZTECS 29900
- GOLDEN AKE 49900
- GRAND PRIX 79900
- H.O.F. CHINA VGL 69900
- KICK OFF II 49900
- LEMMINGS 69900
- PANZA KICK 5 29900
- PITFIGHTER 29900
- POLICE QUEST 3 99900
- PREDATOR 2 29900
- PREHISTORIC 29900
- PRINCE OF PERSIA 29900
- PRO TENNIS T.2 59900
- SPACE O 1 69900
- SPADE WRECKED 59900
- SPEEDBALL 2 79900
- SPOT 49900
- STRIKE II 29900
- SUPAFLEX 59900
- TEAM SUZUKI 59900
- T.M.N.T. 29900
- TERMINATOR 2 29900
- THE KILLING CL 79900
- THE SIMPSONS 49900



- F14 TOMCAT 59900
- F15 STRIKE E.2 89900
- F15 2 SCORPION 49900
- F19 STEALTH F. 89900
- F29 RETALIATOR 59900
- GATEWAY S.F. 69900
- GLASHIR 2000 89900
- JETFOIGHTER II 79900
- KING'S O. VERIT 89900

CD TV

- DEFENDER OF C. 89000
- AMERICAN VISTA 109000
- BASKETBALL 69000
- BATTLE CHESS 69000
- CASE CAUT. COND. 69000
- 115000
- FANTASTIC WYAG 59000
- FRED FISH COLL. 79000
- GRETTRY HOCKEY 69000
- HORSE RACING 69000

- HOUND OF BASKET 59000
- LEMMINGS 57000
- NINJA HIGH SCHOOL 59000
- OFFROAD 59000
- POWER RIBBALL 59000
- XENON 2 77000

L. 1.150.000



PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
 CSO. FRANCA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
 VIA TRIPOLI 179/B TORINO

ORDINI

Tel. 011/7731114

Fax 011/7731001

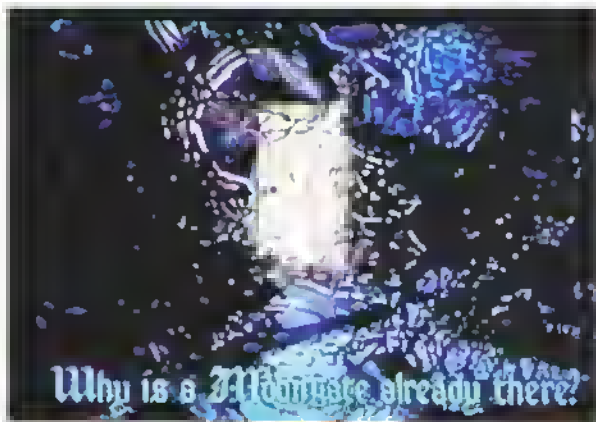


IL SETTIMO SIGILLO



La saga di Ultima continua inarrestabile. *Ultima VII: The Black Gate* e *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* stanno per abbattersi sugli scaffali come fulmini divini. K è entrata nel castello di Lord British per saperne di più...
Ogni volta noi redattori ci poniamo la stessa angosciata domanda: "Come potrà il nuovo titolo della serie *Ultima* essere migliore del precedente?" *Ultima VI* aveva superato ogni cosa che si fosse mai vista in passato in termini di interfaccia utente, grafica, sonoro e spessore della trama. "Questa volta non c'è niente da fare," pensavamo, "ci sono ben pochi passi avanti che Lord British potrà fare in *Ultima VII*".

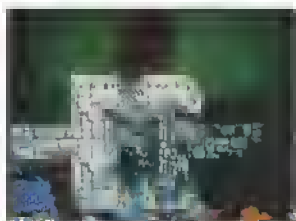
Mentre noi illusi ci cullavamo in questa convinzione, lo staff della Origin si rimboccava le maniche e dava alla luce una creatura che per grafica, sonoro ecc... (pausa...) Esatto!: supera qualunque cosa si sia mai vista in passato. *Ultima VII: The Black Gate* è il nuovo episodio della serie "regolare". L'avventura è ancora una volta ambientata nell'incantata terra di Britannia. Sono trascorsi 200 anni dall'ultima visita dell'Avatar; una misteriosa creatura nota come "Il Guardiano" ha convocato il nostro eroe con un messaggio criptico ed inquietan-



(Alto e sopra) La tradizionale sequenza introduttiva è ancora più ricca. Riconoscete la mappa in primo piano?

te. Al suo arrivo l'Avatar trova una landa devastata: i Cancelli delle Lune funzionano irregolarmente, inquinamento e degrado ecologico dilagano ovunque. Una serie di omicidi senza movente colpisce le maggiori città e un male incurabile sta decimando la popolazione dei maghi. Dietro a tutto sembra esserci la malevola figura del Guardiano e gli enigmatici riferimenti a un Cancelli Nero che sprofonderà Britannia nelle tenebre. Ma qual'è il ruolo dell'Avatar in questa complessa vicenda? E perché è stato proprio il Guardiano a richiamare nel ma-

gico mondo il difensore delle otto virtù?
La sceneggiatura è sempre stata uno dei pilastri di tutti i giochi della serie, e *UVII* non fa eccezione. Curiosamente, la Origin ha deciso di autocensurarsi e sconsigliare il gioco ai minori di 13 anni.
"Generare forti emozioni è il sogno di chiunque racconti una storia," dichiara Lord British (alias Richard Garriott) "Quando abbiamo steso la trama di *Ultima VII* volevamo creare una vicenda che coinvolgesse profondamente il giocatore, pur mantenendo intatti quei valori



(Alto) Il castello di Lord British. Ci siamo rifatti il look, eh?

(Sotto) L'inizio del gioco. Il monitor attende...

etici e morali che da sempre caratterizzano i titoli della serie. Le immagini che descrivono le malvagità perpetrate dal Guardiano e dai suoi seguaci rappresentano realisticamente il dolore e la morte delle loro vittime, e questo aiuta il giocatore a identificarsi con le loro sofferenze. Ma questa scelta ci ha anche consigliato di limitare l'accesso al programma indirizzandolo verso un pubblico di giocatori più adulti".
Una delle curiosità più grosse riguardo al progetto era come il



team dei programmatori sarebbe riuscito a migliorare la già perfetta interfaccia utente di *UVI*. La risposta indubbiamente ha sorpreso tutti: *UVII* non ha interfaccia utente!

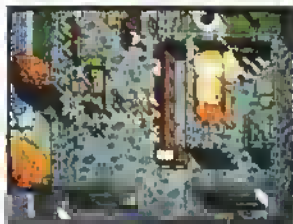
Tutti i comandi vengono inviati attraverso i due tasti del mouse. Un tasto controlla i piedi del personaggio mentre l'altro comanda le mani. Un doppio click sul tasto dei piedi muove l'Avatar verso la locazione selezionata facendogli seguire il miglior percorso possibile, un click singolo muove l'Avatar in linea retta mentre se si tiene il tasto premuto il personaggio continua a camminare.

Allo stesso modo, cliccando due volte su un oggetto con il tasto "mani" lo si prende, cliccando una volta lo si utilizza e tenendo premuto il tasto e muovendo il mouse lo si sposta.

La grafica è spettacolare: il terreno di gioco è strutturato su 16 livelli, con montagne, colline e edifici costruiti su più piani. Al contrario di *UVI*, il paesaggio non è stato disegnato componendo mattonelle prefabbricate, ma con una nuova tecnologia che permette viste ravvicinate più realistiche. Inoltre per la prima volta l'ambientazione dell'avventura sarà visibile a tutto schermo.

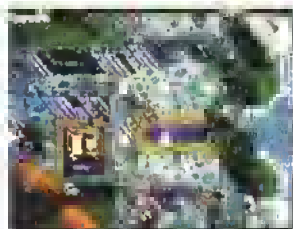
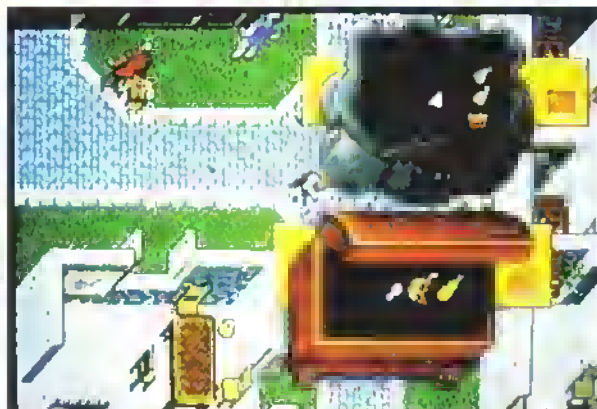
Un'attenzione spasmodica è stata dedicata agli effetti sonori ed all'accompagnamento musicale. La voce digitalizzata del Guardiano è quella di Bill Johnson, il "cattivo" di *Non Aprite Quella Porta 2*, il compositore della colonna sonora è Dana Glover, un musicista che in passato ha collaborato alle musiche di film come *Misery*, *Nightbreed* e *Ragazzi Perduti*. Gli effetti sonori includono chicche come il canto dei grilli durante la notte, l'infrangersi delle onde sulla riva dell'oceano e il rumore della catena del ponte levatoio che si abbassa, e variano secondo il clock della macchina, così da essere sempre sincronizzati con quanto avviene sullo schermo.

Le routine di intelligenza artificiale sono semplicemente fenomenali. Non è più possibile controllare le azioni degli altri membri della compagnia di avventurieri,



(Sopra) Un esempio della spettacolare ricostruzione ambientale. Il paesaggio si sviluppa su 16 livelli differenti.

(Da) Il Guardiano. Malveglio, non credete? Eppure durante il gioco alcune sue azioni vi lasceranno alquanto perplessi. L'incapacità di definire con esattezza l'allenamento morale di alcuni personaggi è uno dei cardini della sceneggiatura.



(Sopra) Viste ravvicinate di oggetti da esaminare appaiono sullo schermo, permettendo al giocatore un'analisi più precisa.

(Ss) Britannia City by night. Alcuni elementi del paesaggio, come i lampioni, fanno comprendere che molte cose sono cambiate dalla vostra ultima visita...

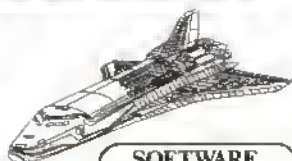
ma in compenso questi agiscono e combattono indipendentemente con incredibile senso tattico. Effettuano manovre di accerchiamento, si chiudono in difesa o inseguono gli avversari, adattando le loro azioni alla situazione. Durante i momenti di "viaggio", inoltre, vedrete i fidi compagni muoversi nel modo più razionale per aggirare gli ostacoli. Anche i mostri (ma questa è una brutta nuova) sono più intelligenti. Inoltre il concetto di "incontro casuale" è stato quasi completamente eliminato. Ogni mostro ha

ragioni ben precise per trovarsi in un certo luogo e queste ragioni influenzeranno il suo atteggiamento. I dialoghi con i personaggi che si incontreranno durante le esplorazioni sono stati semplificati: una finestra a parte mostra tutti gli argomenti sui quali è possibile approfondire la conversazione, mano a mano che vengono nominati. Inoltre in alcuni momenti del gioco è possibile udire conversazioni o frasi pronunciate nelle vicinanze, e questo aumenta il senso di coinvolgimento e

realismo. *UVII* promette di essere per gli amanti del fantasy ciò che *Teminator 2* è stato per i fan dei film di fantascienza. Ventiquattro persone hanno lavorato alla realizzazione di questo gioiello, con incarichi come "A.I. ed Effetti Speciali" (Tony Zurovec), "Leggi Fische" (Herman Miller), "Soggetto" (Jack Herman), "Dialoghi" (Beth Miller), "Effetti Speciali Visivi" (Denis Loubet) e "Ritratti dei Protagonisti" (Karl Dolgener). Il capo-programmatore è Ken Demarest, mentre il responsabile della grafica è Jetf Dee.

Gioite amanti dei serial: *Ultima VII: The Black Gate* è il primo capitolo di una nuova trilogia di titoli. "Il Guardiano è una creatura estremamente potente", afferma minaccioso Lord British, "Non credo che l'Avatar riuscirà a sconfiggerlo alla fine di questo primo incontro, ma non è detta l'ultima parola...". Parlando del futuro della serie, l'alter ego del Re di Britannia, Richard Garriott, ha commentato: "L'MS-DOS è attualmente il sistema operativo più diffuso. Si tratta di un sistema in continua evoluzione, aperto a nuovi balzi tecnologici. Le vicende di *Ultima* seguiranno passo passo questo cammino. Abbiamo ancora molta strada da percorrere, e molte storie da raccontare...". Gasp...! Ma... vuole dire che *Ultima VIII* sarà ancora migliore di *Ultima VII*?! Impossibile. Questa volta non ce la faranno...

Select



P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

CD TV COMMODORE

Disponibile !!! Telefonare

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

NOVITA' AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con
in omaggio joystick. **L. 690.000**

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con
un espansione da 512k.

TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto L. 129.000
Drive interno per amiga 2000 L. 129.000
Drive esterno con syncro expert L. 169.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con
volume d'ingresso regolabile, impiego
semplicissimo.

L. 99.000

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz. L. 1200 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 63.000
Espansione 512k con clock L. 80.000
Espansione 2Mb con clock L. 280.000
Espansione 4Mb con clock L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA L. 360.000
Espansione 1Mb per plus L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000 L. 330.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L. 450.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA

Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e
stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.

L. 1.550.000

PROLUNGA PER MODULATORE TV AMIGA
L. 20.000

PROLUNGA PER DRIVE ESTERNO AMIGA
L. 30.000

MOUSE SELECTOR

Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

PENNA
OTTICA PER
AMIGA CON
SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA
SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI
IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 -
SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO

Linea 1 MM Gambara

Tel. 02 - 4043527 - 4046749



GIOCHI PER CD TV ULTIME NOVITA'

Disponibili !!! Telefonare

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

STAMPANTI STAR SERIE LC

- Star LC 20 B/N L. 375.000
- Star LC 200 colore L. 490.000
- Star LC 24-200 B/N L. 650.000
- Star LC 24-200 colore L. 750.000
- Star Ink Jet 80 col. L. 679.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

INTERFACCIA
MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

PISTOLA GUN
SHOT PER AMIGA
CON DUE
VIDEOGIOCHI
INCLUSI
L. 99.000

NOVITA'
TASTIERA PER
CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

L. 299.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot, alimentatore esterno incluso.

OFFERTA LANCIO
L. 979.000

CONSOLE GAME BOY MEGADRIVE GAME GEAR PC ENGINE SUPERFAMICOM VIDEOGIOCHI PER CONSOLE ULTIME NOVITA'

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

SYNCRO
EXPERT III
L. 35.000

NOVITA'
SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz.
L. 290.000

SHADOWLANDS™

SHADOWLANDS...OVVERO
PREPARATEVI A PASSARE
NOTTI INSONNI!

La trama - Un principe guerriero, ucciso sul campo di battaglia di Shadowlands, si risveglia dal sonno eterno. Il suo spirito vive ancora...Decide così di guidare le menti e le azioni di 4 leali avventurieri nel corso del suo viaggio di scoperta e di vendetta.

• NUOVO E RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI ILLUMINAZIONE PHOTOSCAPE™: LE FONTI DI LUCE ILLUMINANO REALISTICAMENTE L'AREA CIRCOSTANTE.

INCREDIBILE! CERTI MOSTRI SONO ATTRATTI DALLA LUCE. ALTRI NE SONO TERRORIZZATI!

- Facile ed intuitivo sistema di controllo tramite mouse.
- Simultanetà di movimenti e di scelte dei vari personaggi.
- Utilizzo di una serie di metodi di combattimento impensabili con altri giochi di ruolo.

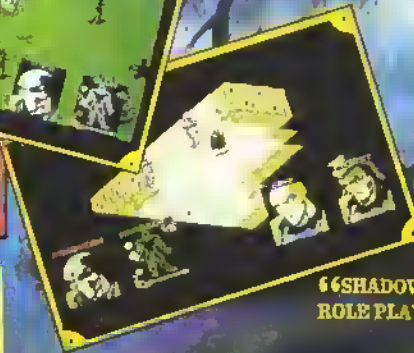
- "Il nuovo stile dei giochi di ruolo!" ("K" MARZO '92).

- "SHADOWLANDS è l'ultima fatica della Teque, fatica che è costata loro quasi un anno e mezzo di lavoro, e crediamo che il risultato li abbia sicuramente ripagati del loro impegno." ("TGM" MARZO '92)

AMIGA



Amiga Screenshots.

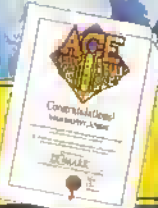


Software, Artwork, Instructions and Packaging © 1992 Domark Group Ltd. Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 61-67 Ley Road, London SW15 1PR

LEADER
MULTIMEDIA PUBLISHERS

teque

I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade -

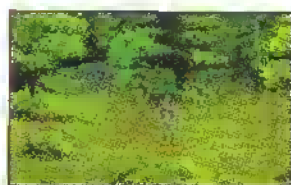


“SHADOWLANDS IS THE NEW ACE ROLE PLAYING GAME BENCHMARK”

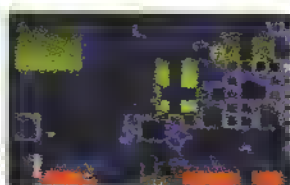
DOMARK

PROVE SU SCHERMO

Stop, stop, STOP! Non girate pagina! State per entrare nella parte dedicata alle recensioni, un territorio complesso ed emozionante. L'unico modo che avete per orientarvi in questa landa affascinante è leggere la nuova guida che la redazione di K ha realizzato per voi. I pochi minuti che investirete nella lettura saranno sufficienti per svelarvi le meraviglie del sistema di recensione della vostra rivista preferita! Basta con le chiacchiere e tuffiamoci nel vivo...



CONQUEST OF THE LONGBOW



HARLEQUIN

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

CONFRONTO E CONTRASTA

Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o col-op da cui è stato tratto.



Scrittura fluida e veloce 3 livelli sono davvero pochi

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO

I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

850 AMISA/PC

G	M	A	IQ	FX
7	2	7	8	1

VEROETTO Il punteggio che

quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto. Insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'impegno Intellettuale (IQ) richiesto ed il Divertimento complessivo. Il fattore K (FX) offerto dal programma.



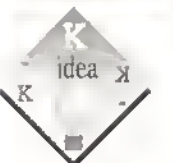
CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa

di vita" del gioco. Uno sparattutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?



SUGGERIMENTI Le pagli-

ne centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.



K-GIOCO Vengono insigniti di questo

titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classics.



SONORO, GRAFICA E IOEA Questi ric-

onoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".



SPARATTUTO ARCADE SWIV (Storm)

Il seguito di Silwurm a tema aerea combinate con azione di velocità frenetica, grafica da strilli e pura azione incontaminata. Il sistema di fuoco e la distruzione a schermo sono fenomenali: un gioco da bar e case estere!

AVVENTURA ARCADE OODS (Renogado)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (Prince of Persia e Rite Dangerous), è però il gioco di piattaforma dal Itmap Brothers oltre atmosfera, azione e una presentazione grafica tanto preziosa, indubbiamente un classico.

GIOCO DI RUOLO EYE OF THE BEHOLDER 2 (US Gold/SST)

Un vestito e più bello del precedente Eye of the Beholder. Non siate tentati dalla struttura di base non rambla, la qualità di luoghi da esplorare e la funzionalissima interfaccia utente lo pongono al vertice.

SPORT KICK OFF 2 (Arco)

La ragione primaria di l'uscita in ritardo di K ogni mese. Non è solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA CIVILIZATION (Microprose)

In queste gigantesche saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'11a alla Pietra all'11a Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il partito di una mente geniale.

AVVENTURA THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (US Gold/Lucasfilm)

Gay Threewood ritorna alla nuova avventura curata per lui da quei pazzi e illuminati della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro come precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda stagione dall'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti appassionati.

PICCHIADURO TK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della System 3. Iki di Archer MacLennan è da tre anni in famiglia e ancora nessuno è riuscito ad insidiare il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE STUNT CAR RACER (Microstyle)

È il più poligonale ed avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che ama il amico andare la passione!

SIMULAZIONE SPORTIVA JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

Un spettacolare grafica 3D (il combine) con un realismo spassosissimo per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco sente un'introduzione per i principianti a una grande prova di forza nella gestione dei colpi.

SIMULAZIONE DI VOLO FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettaglio di qualsiasi altro cosa che abbia visto nelle nostre vite. Insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sui mesi etc.

AZIONE/STRATEGIA POPULOUS 2 (Electronic Arts)

MU grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. Populous 1 è il conterraneo sembra una copia di pre-produzione. Un'impressione storica.

ROMPICAPPO TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. Tetris è il gioco più solido e meglio apparso nelle storie del addegnarsi. È come una droga, per acquistare e chiedere e chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME la desiderata che tutti i giochi siano i suoi.



SHADOW LANDS

Non si può fare a meno di sentirsi tristi per i poveri appassionati di giochi di ruolo. L'opinione comune è che siano delle creature emarginate che si nutrono di regole e manuali, che escono di casa solo se il tiro del dado è superiore a cinque e che vivono intorno ad un tavolo cercando di sopravvivere un misterioso personaggio a cui sembrano essere molto legati. Con una reputazione del



(Sopra) Sembra che apriré la grande porta di legno sia impossibile. Ma tastando lungo il muro con il puntatore si scopre un pannello segreto. Basta inviare un guerriero a preterito e... voilà, aperti sesamo!

(Sotto) No, il guerriero rosso non è morto. Sta semplicemente raccogliendo una moneta d'argento. È importante che raccogliate tutto quello che trovate, non importa quanto inutile appaia. Non si può mai sapere.

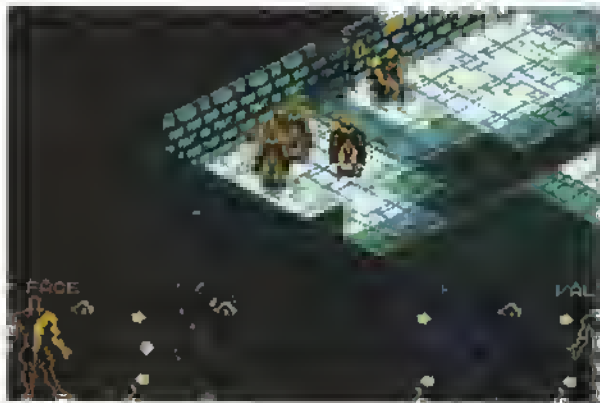
generare la vita non è certo molto facile specialmente oggi che l'immagine è così importante. E del resto, il fatto che Ariovino il ladro infligga un danno di 3 punti-ferita ad un Balrog con classe d'armatura 8 se utilizza una potente spada magica +14 non sembra riscuotere molto interesse presso i più fortunati membri della nostra società. Ma siamo onesti - se foste ad esempio degli individui timidi e

gracili vi lascereste sfuggire la possibilità di diventare un barba o muscoloso che passa tutto il suo tempo a rompere teste, ubriacarsi e fare l'amore anche se solo nella vostra immaginazione e per un paio d'ore?

La cosa triste è quel problema d'immagine - e tutte quelle regole! - che tende a far tralasciare a molti (le persone "serie") un genere che potrebbe essere e spesso è altamente divertente e coinvolgente.

Sul computer i giochi di ruolo hanno ottenuto un consenso maggiore principalmente perché la maggior parte dei prodotti etichettati "giochi di ruolo" in realtà non lo sono affatto. I giochi di ruolo da tavolo sono giocati normalmente da un gruppo di persone, ognuno dei quali interpreta un personaggio fittizio che deve interagire, oltre che con gli altri, con i vari abitanti del mondo di gioco. Una delle ragioni del fenomenale successo di questo genere è il divertimento che scaturisce da questa interazione (sempre che lo scopo primario dei giocatori non sia massacrare qualunque creatura il master gli pari davanti, anche quelle gentili che vorrebbero solo parlamentare).

Giocare con il computer, al contrario, è general-



mente un'occupazione solitaria e mentre i computer dell'ultima generazione possono facilmente gestire le tabelle e le statistiche necessarie a un gioco di ruolo, simulare un personaggio intelligente con i suoi obiettivi e pregiudizi è un affare molto più complesso. Ecco perché i giochi di ruolo basati su computer si incentrano più sul combattimento e sulla soluzione di enigmi: qualcosa che un computer può capire e gestire.

Anche con il miglior mezzo dei programmi e delle tecniche il mercato dei giochi di ruolo è rimasto una nicchia - stabile e prosperosa, certo - ma pur sempre una nicchia.

Fino al 1987.

Nel 1987 una piccola, fino ad allora sconosciuta società americana chiamata FTL prese l'intero mercato dei videogiochi alla sprovvista producendo un gioco di ruolo rivolto non solo agli appassionati del genere bensì a tutti i giocatori. Il gioco era, naturalmente, *Dungeon Master* e la ragione del suo successo era semplice - sembrava dannatamente bello.

Prima di *Dungeon Master* la maggior parte dei giochi di ruolo era poco complessa e graficamente povera. La ragione, sembrava, stava nel fatto che gli appassionati di giochi di ruolo volevano tabelle e numeri, non bella grafica. Forse avevano ragione ma questa complessità apparente negava l'accesso di questo tipo di giochi al grosso mercato. *Dungeon Master* combinava con successo una grafica tridimensionale di ottima qualità con una grande semplicità d'uso per accontentare il giocatore medio e una notevole profondità per soddisfare i più esigenti amanti del GdR.

Dopo che la FTL ebbe mostrato il potenziale commerciale del genere gli altri produttori di software non persero tempo per sfruttarne la popolarità. Gli ultimi mesi hanno visto la nascita di piccoli capolavori come *Heimdall* della Core, *Elvira 2* della Accola-



Shadowlands si colloca a metà strada tra i virtuosismi grafici di *Heimdall* della Core e la complessa struttura di *Eye of the Beholder 2* della US Gold.

Anche se la grafica di *Shadowlands* non è all'altezza di quella di *Heimdall*, essa ha comunque una propria personalità. *Shadowlands* contiene inoltre molta più azione: c'è sempre qualcosa che accade in ogni momento del gioco. *Heimdall*, con tutta la sua bellezza, subisce dei fastidiosi rallentamenti mentre il giocatore passa lentamente di locazione in locazione. Il fatto che l'intero gruppo sia sempre sullo schermo è a favore di *Shadowlands* e, secondo la nostra modesta opinione, il combattimento, sebbene sostanzialmente meno spettacolare di quello in *Heimdall*, è molto più immediato, realistico e controllabile.

de e, naturalmente, di *Eye of the Beholder 2*, l'attuale termine di paragone di K.

Anche la Origin, rimasta fedele per anni alla vista dall'alto, ha cominciato a cambiare con *Ultima VII* che impiega una vista isometrica/tridimensionale e con *The Underworld* che utilizza addirittura delle routine modificate di *Wing Commander* (!).

Ora la Domark, tradizionalmente considerata la casa delle conversioni, entra nel mondo dei giochi di ruolo con *Shadowlands*. Il gioco inizia alla grande: il giocatore è stato catturato da un potente Signore del Male e portato nel suo dominio nelle desolate terre di *Shadowlands*, dove viene assassinato [...].

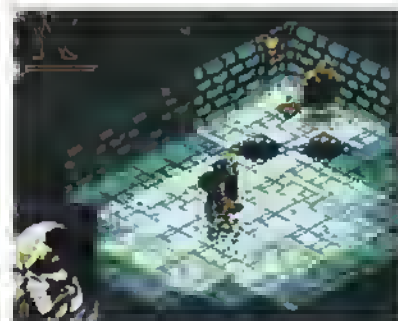
Ma il vostro spirito continua a vivere (sospiro di sollievo). In forma eterea dovete guidare quattro coraggiosi avventurieri con il compito di esplorare oscuri sotterranei e lande desolate alla ricerca delle vostre polveri e ossa. Dopo averle ritrovate c'è la possibilità che voi possiate essere resuscitati.

Come in *Heimdall*, l'azione è rappresentata da una

immediato, realistico e controllabile.

Gli enigmi e i problemi di *Shadowlands* sono paragonabili a quelli di *Beholder 2*. Comunque la novità del Photoscape - i sensori di luce e così via - da un tocco di originalità e i problemi che si risolvono dividendo il gruppo aggiungono una nuova dimensione al gioco. I giochi della US Gold hanno come punto di vantaggio la possibilità di conversare con alcuni personaggi che si incontrano anche se in maniera limitata.

Per aver saputo mischiare insieme così sapientemente tanti elementi di giochi esistenti - e per averne aggiunto alcuni di nuovi - non abbiamo esitazioni a dare a *Shadowlands* il nostro bollino più ambito. Prendete nota - *Shadowlands* è il nuovo termine di paragone di K per quanto riguarda i giochi di ruolo.



vista isometrica/tridimensionale, uno stile ormai familiare e utilizzato oltre che da *Heimdall* anche da *The Immortal* della Electronic Arts. La novità in questo gioco è rappresentata dal sistema Photoscape, una tecnica di visualizzazione innovativa dove le fonti di luce illuminano realisticamente l'area circostante. Le aree non illuminate sono colorate in grigio scuro così da rendere possibile lo spostamento anche senza le torce.

Per fortuna il sistema Photoscape non è la solita inutile trovata scenografica. Contribuisce notevolmente al successo del gioco. Il grande miglioramento che dà all'atmosfera del gioco vale da solo tanto o quanto pesa. Quando il gruppo è molto debole e vulnerabile e non si riesce a distinguere quale ignota creatura sta strisciando verso di voi la tensione diventa davvero intollerabile...

Ma gli effetti del Photoscape vanno ben oltre la grafica. Alcuni elementi naturali funzionano da sensori fotoelettrici aprendo o chiudendo porte e botole a seconda della presenza o assenza di luce. Certi mostri sono attratti dalla luce, altri ne sono terrorizzati. È incredibile come le soluzioni a semplici problemi sembrano impossibili fino a che il giocatore non ricorda il ruolo fondamentale che la luce riveste nel gioco. Il tutto funziona meravigliosamente bene. ▶ 48

I Photoscape non è la solita inutile trovata. Il grande miglioramento che dà all'atmosfera del gioco vale tanto oro quanto pesa.



IT'S A KIND OF MAGIC

Il sistema magico di *Shadowlands* è molto diverso da quello di altri giochi fantasy. L'idea fondamentale è che un mago ha il potere di trascrivere i suoi incantesimi su fogli di pergamena che possono lu sagliate assare latti da chiunque - basta che contengano abbastanza potere magico. Quando un incantesimo viene gettato, la pergamena che lo conteneva perde il suo potere, e deve essere "ricaricata".


Normalmente è possibile gettare solo un incantesimo alla volta, ma fino a sei pergamene possono essere riaggiate insieme, formando un libro di magia. Il personaggio in possesso di questo oggetto può attivare gli incantesimi contenuti in esso e gettarli rapidamente uno dietro l'altro, come i proiettili di una mitragliatrice!

La magia è come la "Forza" di *Guerra Stellari*: È innata in tutte le cose viventi. I guerrieri possono assorbire potere magico da cibo e acqua e utilizzarlo per gettare incantesimi di ogni tipo. Naturalmente c'è un prezzo da pagare: il cibo e le bevande impiegati in questo modo diventano inservibili.


Shadowlands è un gioco molto complesso. In queste due pagine abbiamo cercato di stilare un compendio dei problemi più comuni che attendono gli avventurieri. Non temete, non vi rovineremo il divertimento! Il grosso del gioco è ancora tutto da scoprire e gustare. Quello che abbiamo voluto fare è solo fornire un "prontuario pratico d'avventura" ai personaggi che affronteranno questo rivoluzionario GdR.



Scoprirete che le leve come questa sono sparse per tutta l'avventura. Saperne molte.

 aprano porte e passaggi, legga sempre tutti i messaggi che trovate. Alcuni potrebbero fornire indizi sul fatto che tirare una certa leva «non è bene...»




I gorgonfici hanno spesso una funzione meramente decorativa, ma non è sempre detto. Talvolta potrebbero indicare che una sezione di muro non è quella che sembra...
 Non li raschiare mai in una sezione di muro dell'aspetto suntuoso - ornamentale e un personaggio o fategli tagliare la parete con le mani. Se non mettete lempeggia, algnifica che avete trovato qualcosa. Molti i vicoli ciechi sono tali solo in apparenza.




Alcune piastrelle si attivano solo quando vengono schiacciate da un peso particolare. Per alcune basta una piuma, mentre altre richiedono il peso di un corpo umano. In certe situazioni questo si rivelerà di più del giusto...



(sopra a sx) Le torce sono gli oggetti più importanti presenti in *Shadowlands*. Dopo l'atto, se non vedete dove siate andando non farete nulla di rodn, no?

 Prendete tutte le torce che trovate e ascenda tale una alla volta. Non potete parmarla di di sprecoma nessuna.

 (sopra a dx) Ogni cartello contiene informazioni preziose, quindi leggete con attenzione.



(sopra) Nonostante l'aspetto repellente, l'oggetto che vedete è un bastone. Come arma è meglio di niente, ma una torcia accesa è ancora più efficace se non avete ancora trovato nulla di più letale.

(sinistra) Le monete, come questa d'argento, possono essere utili in vari modi. Uno è infilare nella fessura che si incontrano di frequente per ottenere in cambio informazioni o aiuti (vedi più avanti).



Celline fotoelettriche come questi a hanno un gran numero di funzioni. Alcune spalancano botole e trabocchetti mentre altre liberano intere orde di mostri.

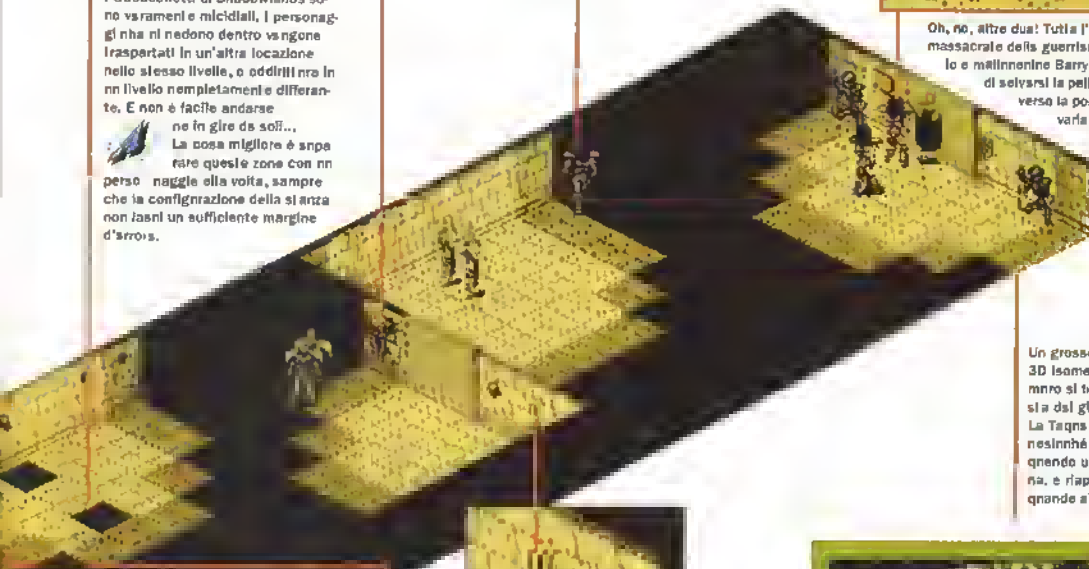
AAAAAARGH! E quale chi è? Le apparenze ingannano: trattasi in realtà di una gentile anziana con indosso una robusta armatura. Non spaventa di cavarvela grezia al vostro fascino, però: il risentito sarà sintramanti una piattina a in testa. Avrete bisogno di ogni briciola di neruggine, forza e astuzia per superare questo ostacolo.



Oh, no, altre due: Tutta l'allegria brigata è stata massacrata dalle guerriere amazzoni, tranne il piccolo e malinconico Barry. In un l'entelvo disperato di salvarsi la pelle, il nostro eroe è fuggito verso la porta più vicina, solo per trovarla chiusa a chiave! Mentre le altre ombre delle donne guerriere si stagliano sui suoi occhi imploranti, non possiamo fare altro che suggerire una migliore sorte alla prossima compagnia che al fronte... Shadowlands!

I trabocchetti di Shadowlands sono veramente micidiali. I personaggi non li vedono dentro vengono trasportati in un'altra locazione nello stesso livello, o addirittura in un livello completamente differente. E non è facile andarsene in giro da soli...

La cosa migliore è sapere rare queste zone con un percorso alla volta, sempre che la configurazione della stanza non lasci un sufficiente margine d'azione.



Un grosso problema del gioco in 3D isometrica è che avvolge un muro si tappano tra il punto di vista del giocatore e i personaggi. La Tagna ha progettato il gioco nel modo che questi muri scompaiono quando un personaggio si avvicina, e riappaiono istantaneamente quando al è allontanato.

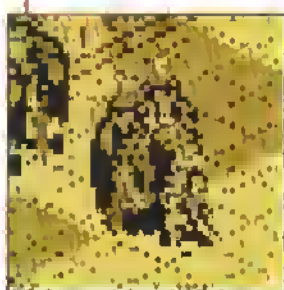


Una cassa può contenere fino a sei oggetti. In genere, più questi oggetti sono piccoli, più sarà difficile ottenerli. Nonostante una cassa pesi parecchio, è bene portarla con sé perché permette di trasportare tutti gli oggetti in essa contenuti occupando solo un riquadro nella finestra 'Inventario'.

Nessuno di ogni guerriero ebbe sulle spalle una zingola molto capace, scoprirete presto che lo spazio non vi basta. Ricordate sempre, perciò, di gettare via le torce utilizzate, e di mangiare e bere ogni volta che avete bisogno di spazio per nuovi oggetti.



Queste fessure sono dei rubinetti automatici di informazioni. Basta infilarsi una moneta per vedere apparire suggerimenti e consigli in base su targhe fissate alla parete. Più avanti nel gioco è possibile rinverire oggetti e altri utili oggetti, ma occorre essere in possesso della moneta giusta...



Boooo, vole la mia Mmmmm... ad anna qual La prossima volta imparerà a parlare un po' meglio. Per i guerrieri, se non altro, è l'occasione buona per migliorare le loro abilità di spadaccini (e non importa se per il momento brandiscono bastoni...) La tattica migliore in situazioni di questo tipo è "tutti all'attacco appassionatamente", ma alcuni maestri particolarmente tozzi richiedono un approccio più prudente.



DOVE DIAVOLO SONO?

I viaggi dei quattro avventurieri si svolgono in una grande varietà di paesaggi. Tutto ha inizio in una radura in mezzo al bosco. Sarete attaccati da uno stormo di corvi Top Gun, ma avrete la possibilità di raccogliere alcuni succulenti frutti di bosco. Da qui un passaggio conduce sotto terra, in un complesso di gallerie grigie e umide. È a questo punto che il sistema photoscape entra in gioco. Più avanti tornerete in superficie, esplorerete una piramide egizia e infine vi addenterete in un labirinto di buie caverne - la dimora del mago cattivo.



45► Per fortuna i creatori del gioco, gli amici della Teque London, non hanno lasciato che il loro fantasioso approccio ai giochi di ruolo iniziasse e finisse con il sistema Photoscape.

Prima dell'inizio del gioco viene assegnato un gruppo di personaggi predefinito ognuno dei quali è identificato da quattro caratteristiche principali: esperienza nel combattimento, magia, forza e salute. Il giocatore ha la possibilità di "mischiare" questi punteggi tramite un gestore di personaggi, oltre che di variare alcuni dettagli secondari come alcuni particolari del loro aspetto e il loro nome. Non essen-

zialmente forse, ma è divertente poter scegliere la pettinatura di un personaggio e la forma delle sue labbra (il rossetto, no?) così che possano avere un aspetto in sintonia con le loro caratteristiche.

Come detto prima, il gruppo è formato da quattro individui. E "individui" è proprio la parola esatta. Infatti ogni personaggio è rappresentato nell'universo di Shadowlands da uno sprite "personale" e un ritratto che ne mostra il profilo, una barra che indica la salute e dagli oggetti che sta utilizzando.

Questi ritratti sono la chiave per controllare i personaggi. Il profilo è diviso in cinque regioni: la testa, le due braccia e le due gambe. Selezionando queste parti con il mouse o puntando su alcune aree del gioco il giocatore può compiere numerose funzioni.

È possibile far leggere un cartello ad un personaggio selezionando la testa e il cartello. Per azionare una leva è sufficiente selezionare il braccio destro e la leva stessa. Altre azioni più complesse possono essere compiute altrettanto facilmente. La Teque ha ovviamente passato molto tempo a pensare a questo sistema ma ne è valsa la pena: si tratta di un'interfaccia ottima, semplice e flessibile.

Altro più singolare la possibilità che permette ai personaggi di compiere azioni diverse contempora-

(Sopra) Prima di affrontare le Terre d'Ombra il giocatore può ritagliare le caratteristiche dei componenti del gruppo. Nonostante i valori di ognuno possano variare, il totale complessivo rimane costante. È quindi impossibile creare un personaggio riuscito sotto ogni aspetto. Cliccando sulla icona a lato del viso è possibile variare i lineamenti del suo ritratto. Alcune combinazioni sono realmente ridicole, credetemi!

neamente perciò mentre uno sta tirando una leva un altro può raccogliere una spada mentre gli altri due stanno combattendo contro uno scheletro. E (ndite, ndite) ci sono dei momenti in cui un approccio coordinato al problema è vitale per avere successo.

I personaggi possono essere mossi individualmente o in gruppo selezionando la gamba destra o sinistra e poi "trascinando" i personaggi con il mouse. Sebbene sembra scomoda funziona assai meglio di quanto si possa immaginare. È possibile di-

Shadowlands è un tentativo nuovo ed eccitante in un genere che rischia il ristagno a causa della proliferazione di cloni di Dungeon Master.

sporre i membri del gruppo in qualsiasi formazione immaginabile e anche dividerli in due gruppi più piccoli. Quest'ultima possibilità è talvolta essenziale alla soluzione di alcuni

problemi dove, ad esempio, due interruttori a pressione che si trovano in due parti lontane del sotterraneo devono essere attivati simultaneamente.

Non appena il giocatore sposta il gruppo vicino al bordo della finestra di gioco, lo schermo scorre (a scatti sull'ST, fluidamente sull'Amiga) per posizionare il gruppo presso il centro dello schermo. Idealmente sarebbe stato meglio se il gruppo fosse stato sempre al centro ma probabilmente è impossibile da un punto di vista tecnico. Così il sistema funziona bene sebbene attendere che lo schermo scorra può diventare fastidioso dopo un po'. Per fortuna il giocatore può centrare l'immagine in qualsiasi momento premendo il pulsante destro del mouse, il che velocizza notevolmente le cose.

Il combattimento è gestito elegantemente al pari degli altri aspetti del gioco. Per attaccare un mostro il giocatore mette semplicemente un'arma nella ma-



Versione Amiga

La grafica è piccola ma perfettamente curata e anche su un televisore gli oggetti sono tutti facilmente riconoscibili. Lo

scorrimento è molto fluido ma ci sarebbe potuta sacrificare un po' di fluidità in cambio di un po' più di velocità. Il suono digitalizzato è redo ma buono. Colori che possiedono un Amiga con 1 Mb devono sorbitarsi meno accesso al disco ma siccome questo avviene solamente quando il giocatore si muove tra i livelli non è troppo fastidioso.



Versione St

A parte uno scorrimento più impreciso ma più veloce a un suono non digitalizzato, questa è una copia della versione Amiga che non osiamo raccomandare.



Versione Pc

Non abbiamo molte informazioni sulla versione PC, per il momento, ma è certo che verrà realizzata e che dovrebbe uscire intorno e settembre. È improbabile che vi saranno sostanziali variazioni nella giocabilità, nonostante sia realistico attendersi una grafica VGA e 256 colori.



La schermata di inventario permette al giocatore di trasferire l'equipaggiamento tra due personaggi, mangiare, bere, rimemorizzare incantesimi, cambiare la formazione di marcia del gruppo o salvare e caricare il gioco.

il giocatore mette semplicemente un'arma nella mano del personaggio, seleziona il braccio e poi l'avversario. Nessuna difficoltà, nessuna complicazione. Siccome ogni personaggio può essere gestito individualmente non c'è bisogno che l'intero gruppo fugga se uno dei membri è pericolosamente indebolito durante la battaglia (come in *Dungeon Master* o *Beholder*). Invece il giocatore può spostare il personaggio ferito fuori dalla mischia e lasciare che il resto del gruppo termini il combattimento.

Questa possibilità di dividere il gruppo permette di utilizzare una serie di metodi di combattimento impensabili con altri giochi di ruolo. Il giocatore può scegliere un attacco globale, con la partecipazione di tutto il gruppo, o una tecnica di guerriglia mandando avanti alcuni guerrieri a sferrare un paio di colpi e poi facendoli arretrare.

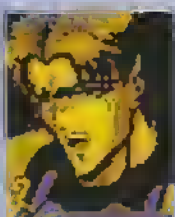
Un GdR non sarebbe un GdR senza la magia e *Shadowlands* possiede una nutrita serie di incantesimi. Il lancio di incantesimi funziona in maniera piuttosto familiare ai giocatori di *Dungeons & Dragons*. O-

TE LO LEGGO IN FACCIA!

Lo scopo principale del ritratti del personaggi è provvedere un pannello di controllo per ognuno dei quattro guerrieri che sia al tempo stesso funzionale e completo. Il giocatore passa da un guerriero all'altro semplicemente cliccando sulle sua immagine con il mouse. Inoltre permettono di tenere sotto controllo costantemente la condizione di ogni personaggio con una semplice occhiata. mente pericoloso sta avvenendo nelle vicinanze, rendendo più difficile il progresso.



Il ritratto che vedrete più spesso (sempre che non stiate un giocatore incredibilmente impedito). Selezionando le varie parti del corpo farla fare al vostro guerriero tutto ciò che vorrete.



Quando un guerriero è troppo lontano da quello selezionato, la sua immagine verrà mostrata in questo modo. Ciò indica che se il guerriero selezionato si muoverà in marcia, questi non lo seguirà.



Questo personaggio non è troppo lontano... è addirittura su un altro livello! Se vedete apparire questa icona mentre aggrava un trabocchetto significa che qualcuno ha messo un piede in fallo.



Oooops! Questo personaggio si trova davvero lontano dagli altri. Più lontano di così, in effetti, non potrebbe essere... sempre che non accada qualche miracolo.

gni incantesimo è scritto su una pergamena "caricata" magicamente. Una volta lanciato (in maniera analoga al combattimento) l'energia dell'incantesimo è spesa e non può essere rilanciato fino a che il giocatore non lo ricarica utilizzando la forza magica contenuta in altri oggetti come cibo e così via. Il giocatore deve perciò fare in modo che il gruppo non sia mai affamato per avere sempre gli incantesimi pronti all'uso.

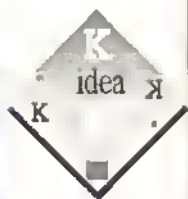
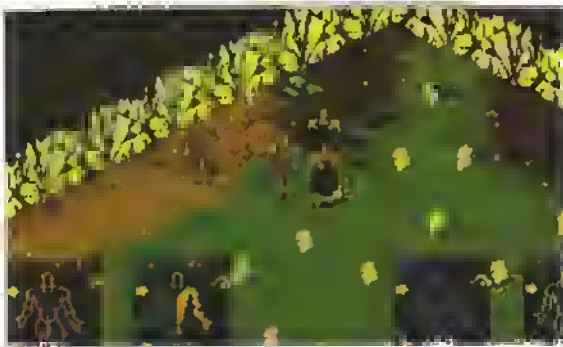
Gli incantesimi sono tra i tesori più rari che si possono trovare nei sotterranei. Generalmente sono protetti da un mostro particolarmente pericoloso oppure nascosti dietro un pannello segreto. Gli oggetti più comuni, come cibo o monete d'oro, tendono ad essere più accessibili e si trovano spesso abbandonati in angoli bui (sebbene l'idea di mangiare una vecchia mela lasciata ad ammuffire su una pietra non sia proprio il massimo).

Ogni personaggio può portare un certo peso che dipende dalla forza. Se un membro del gruppo è so-



(Sopra) L'importanza di essere in grado di dividere la compagnia è illustrata da questo semplice problema: la porta non si aprirà se non ci sarà un personaggio su ognuna delle quattro piastrelle.

(Sotto) Il gruppo ha finalmente scoperto l'ingresso del dungeon.



K VOTO



L'atmosfera è così densa che si può tagliare con un coltello!

L'interfaccia utente è incredibilmente funzionale.

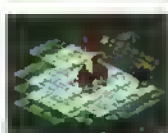
Molti enigmi con una curva di difficoltà ben studiata.



Tabotta (richiama a Dungeon Master) sono troppo evidenti.

Manca di personaggi interessanti.

Manca di motivi di divertimento raggiungibili.



(Sopra) Come si è nel sentinella della Terra d'ombra quando gli altri tre sono morti, l'ultima tavola sta lentamente spargendosi...

vraccarico inizierà a rallentare e ci vorrà più tempo affinché raggiunga i compagni.

Shadowlands non è però perfetto. Malgrado i quattro diversi ambienti in cui si svolge il gioco - un umido sotterraneo, una lussureggiante foresta, una caverna e una cripta egiziana - la grafica può diventare leggermente monotona dopo un po' di tempo. Un pezzo di muro, Photocase o meno, assomiglia ad un altro. Comunque quando questa sensazione viene a galla il giocatore sarà già troppo immerso nell'avventura per far caso a questi dettagli.

E mentre ci sono molti mostri d'aspetto diverso sono tutti più o meno di dimensione umana. Non si può fare a meno di desiderare qualche vero mostro come un enorme drago o un orco - qualcosa di veramente impressionante insomma.

Un po' di interazione al di fuori del combattimento non sarebbe stata una cattiva idea. Una volta ogni tanto nel gioco sarebbe stato piacevole incontrare qualcuno da non dover riempire di barofite. Sembra proprio che in Shadowlands l'arte della conversazione sia morta.

Ma non si può avere tutto. E, del resto, non è nemmeno giusto lamentarsi di queste mancanze quando Shadowlands offre a tutti coloro minimamente interessati ai giochi di ruolo così tanto rispetto a molti altri GdR. Shadowlands è un tentativo nuovo e ben riuscito in un genere che rischia il ristagno a causa della proliferazione di cloni di Dungeon Master. Ad essere sinceri Shadowlands trae - a volte in maniera palese - una buona dose di ispirazione dal gioco della FTL ma il risultato finale è lodevole. Una piacevole boccata di aria fresca in un genere che ne aveva ormai bisogno.

933 AMBITO

Il primo livello è non pure faticoso, una specie di allenamento sulle tecniche di gioco a cui controllare, ma presto il gioco diventa più complesso e in termini di avventura che di problemi da risolvere. Da qui in poi aspettatevi i nastri insonni. Gli enigmi e i combattimenti sono stati ben equilibrati e il risultato è un gioco superbo che lascia sognare gli amanti dei giochi di ruolo lungo tutti i suoi 14 livelli. E anche quando tutto sarà finito non vi sentirete paghi. Qualche possibilità di giochi aggiuntivi, Domark?

GRUPPO DIVERGENTE PARLATO



PROVE SU SCHERMO

Genere Adventure
Casa Sierra
Sviluppatore In casa
Prezzo L.99900

CONQUESTS OF



roppa grazia! L'anno nuovo è appena cominciato e già si preannuncia ottimo sul fronte delle avventure per PC. Lo splendido *Monkey Island 2* ha fissato dei nuovi standard ma nemmeno la Sierra, la casa che per prima ha fatto della grafica l'elemento fondamentale nelle avventure dinamiche, sembra cavarsela tanto male.

Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood (pausa per riprendere fiato) potrà anche essere in leggero ritardo rispetto al film interpretato da Kevin Costner, uscito intorno a Natale, ma è superiore in quanto a originalità e atmosfera - almeno l'eroe del gioco non parla con un ridicolo accento americano (ma in fondo chi ha visto la versione in lingua originale?).

La storia ovviamente la conoscono tutti sebbene l'adattamento della Sierra contenga qualche cambiamento a favore della giocabilità. Re Riccardo Cuordileone al suo ritorno dalla Terza Crociata dopo un'amara sconfitta, viene rapito dal malvagio re Leopoldo d'Austria. Con la richiesta di un esoso riscatto di 100.000 marchi, Leopoldo porta lo scompiglio in Inghilterra - assente Riccardo il paese langue sotto la tirannia del principe Giovanni. Tasse esorbitanti costringono la po-

polazione al furto mentre gli uomini dello sceriffo di Nottingham applicano giustizia sommaria a tutti coloro che osano rubare un tozzo di pane per le loro famiglie.

Un gruppo di uomini particolarmente valorosi, decide di porre un freno alla situazione. L'impavido Robin Hood con i suoi allegri compagni Little John, lo Scarlatto, Alan, frate Tuck e via di seguito ha girato di riportare re Riccardo sul trono che gli appartiene di diritto, cercando nel frattempo di sanare la disastrosa situazione economica che dilania il regno.

Nei panni di Robin, il giocatore ha un compito molto semplice - riuscire a raccogliere il denaro per pagare il riscatto che permetterà a re Riccardo di tornare nella sua terra natia. Data l'entità della somma, i furtarelli di poco conto e le raccolte di fondi si rivelano davvero inutili. L'unica soluzione consiste nel trovare un modo per sottrarre una grossa quantità di denaro in una volta sola e i primi giorni di esplorazione e interazione con gli amici dell'allegre brigata rivelano un modo per risolvere i problemi. Il principe Giovanni è in combutta con un gruppo di personaggi poco raccomandabili, molti dei quali occupano cariche importanti e non vogliono il ritorno di re Riccardo. Infiltrandosi in questo losco giro, Robin può ricomporre i pezzi di questo tortuoso rompicapo fino a riuscire ad utilizzare il denaro del principe per riscattare il re e detronizzare il tiranno. *Conquests of the Longbow* è diviso in una serie di episodi giornalieri - dopo tutto anche i fuorilegge hanno bisogno di dormire. Ogni giorno inizia e termina nel nascondiglio segreto di Robin nel cuore della foresta di Sherwood. Dopo una breve riunione mattutina gli allegri compagni si separano e ognuno corre ad eseguire i propri compiti - gli uomini della brigata si riuniscono molto rara-



(Sinistra) Una sequenza introduttiva animata che narra del rapimento di re Riccardo, raccontata da un bardo che si intrattiene con un lutto, lunga da presentazione prima dell'inizio del gioco.

(Destra e in alto) Robin comincia la sua giornata nel suo rifugio segreto nel cuore della foresta di Sherwood. Dopo una strarocciata a uno sbadiglio si avventura all'aperto per parlare con i suoi allegri compagni (c'è sempre qualche notte interessante) prima che si dividano per occuparsi della loro faccenda.



THE LONGBOW

The Legend of Robin Hood

mente al di fuori del campo ma Robin può seguire un membro della banda e spesso si incontra con loro in piccole sequenze di conversazione che servono a far avanzare la storia. A parte questi sporadici raduni, il più delle volte Robin opera da solo.

Come spesso succede nella maggior parte delle avventure, la fase iniziale del gioco è caratterizzata dall'esplorazione dei dintorni e dall'interazio-

ne con i vari personaggi - anche se in questo gioco le cose sono più complesse di quanto sembrano. In questa versione del racconto, la faccia di Robin è molto ben conosciuta il che significa che non può girare impunemente in pubblico senza un travestimento. Camminare con un arco e una faretra piena di frecce a tracolla, come fa di solito, è molto pericoloso. Per fortuna i primi incontri forniscono la soluzione al problema - ad esempio liberare un contadino prigioniero di una guardia procura a Robin eterna gratitudine e il favore viene ricambiato con uno scambio di vestiti (...). Una volta indossati gli abiti del contadino Robin può muoversi liberamente - senza però la protezione del suo arco. Oltre a favorire il nascere di buone relazioni con le persone salvate, questi incontri isolati con gli uomini dello sceriffo ed altri briganti come il Black Monk aumentano il punteggio migliorando l'immagine di protettore degli oppressi.

Robin Hood della Sierra potrà anche essere in leggero ritardo rispetto al film interpretato da Kevin Costner, uscito intorno a Natale, ma è superiore in quanto a originalità e atmosfera.

A prima vista *Conquests of the Longbow* non sembra un gioco particolarmente vasto. L'universo di gioco è diviso principalmente in due livelli - la foresta di Sherwood, abbastanza vasta ma costituita solamente da una decina di locazioni di particolare interesse (il resto è formato da schermi di passaggio) e al suo interno la città di Nottingham costituita da una mappa separata. Queste sono due aree di gioco completamente differenti e la trama costringe il giocatore a passare regolarmente da una sezione all'altra: un'espedito per impedire che lo scenario diventi noioso. Uno degli aspetti migliori del gioco è rappresentato dall'ottima possibilità di interazione con i personaggi. L'allegra brigata controllata dal com-



Caspita! Non solo abbiamo due film su Robin Hood, la stessa cosa succede con i giochi! Abbiamo recensito qualche mese fa

l'interpretazione isometrica della

Millennium e sebbene *The Adventures of Robin Hood* sia un'avventura dinamica di classe non soddisfa a pieno gli appassionati che cercano un gioco sul loro beniamino - i personaggi sono troppo piccoli e buffi perché il giocatore ci si possa identificare e la natura semplicistica del gioco tradisce l'assenza di un'atmosfera adeguata. *Longbow*, al contrario, è un gioco coerente e denso d'atmosfera a tal punto da candidarsi come il miglior acquisto per i fan di Robin Hood.





Investimento e
Utenza: demo
di emulatore
Shaco splendide
Trama ben struttu-
rata, buona carat-
terizzazione
Sistema di contror-
ollo intuitivo

Nessuna radica-
le innovazione
Enigmi talvolta
complicati
Animazione si-
mplicità

895 PC
1 7 4 9

Lo stile inatteso e la trama ul-
treconoscute permettono an-
che il più inesperto degli
avventurieri di entrare nel gio-
co (senza troppi problemi). Sic-
come *Longbow* è diviso in
giornate e alla fine di ognuna
compare un breve racconto
sull'andamento del gioco, il gio-
catore ottiene subito un senso
di appagamento che aumenta
l'interesse. A dire il vero ci sono
alcuni enigmi discutibili nel
gioco (alcune soluzioni non sem-
brano ovvie e coerenti e si è av-
vertito che fortuna e dopo una
serie di tentativi piuttosto
che con un ragionamento logi-
co) ma le linee di massima l'av-
venute non diventano mai
frustranti. Peccato riguar-
do la lunghezza... potrebbe dur-
rare molto di lungo. Potrebbe
non essere esecutiva in termi-
ni di area di gioco ma in que-
sto epoca è stata inserita in
bel po' d'azione. Con cinque
possibili finali e innumerevoli
combinazioni di eventi il gioco
mantiene il suo fascino per mol-
to tempo. Sfortunatamente lo
mantiene al qualche innoce-
zione e parte la grafica e la
presentazione non gli valgono un
bellino come *Kid's*. Con *Long-
bow* la Sierra ha dimostrato
le sue capacità e lo so: buona
volante e se questi sono i suoi
preziosi per l'anno nuovo lo
Lucasfilm può cominciare a pre-
occuparsi...



In *Conquests of the Longbow* c'è molto di più da fare che risolvere enigmi. Ad intervalli regolari Robin è chiamato ad utilizzare le sue abilità manuali per togliersi da pericolose situazioni o superare un certo ostacolo. Il solo modo per ottenere l'abito di un Fed Monk, ad esempio, consiste nel batterlo in una battaglia con i bastoni completa di colpi e patate. E naturalmente non poteva mancare il leggendario torneo di tiro con l'arco in cui Robin divide la freccia in due (Columbro permettendo...) oppure no, a seconda di come il giocatore allinea l'arco in relazione alla distanza e al vento. Ma il gioco più difficile di tutti è la riproduzione di un vero gioco da tavolo medievale chiamato *Nine Men's Morris* in cui il giocatore controllato dal computer è davvero difficile da battere. Per fortuna tutti i giochi possono essere resi più facili agendo su un apposito comando.

succedeva in alcuni giochi precedenti della Sierra. In *Longbow* il giocatore ha sempre un'idea di quello che deve fare anche se non sa esattamente come. Il gioco sembra più semplice della prima avventura di Christy Marx, *Conquests of Camelot*. Scegliendo di inserire più enigmi nel gioco piuttosto che rendere più difficili quelli esistenti la Sierra ha raggiunto un equilibrio straordinario. C'è sempre qualcosa su cui meditare ma nulla di così difficile e inverosimile da scoraggiare il giocatore.

Le avventure della Sierra sono sempre state considerate più arretrate rispetto a quelle della Lucasfilm o della Delphine - e a ragione considerando che sono rimaste legate al loro tortuoso sistema di input testuale per troppo tempo quando tutti avevano ormai optato per un sistema più semplice e intuitivo.

Robin Hood, interamente controllato per mezzo di icone, è il gioco più accessibile che la Sierra ab-

(In alto e sinistra) È difficile pensare ad una storia con Robin Hood senza Marian - nel gioco interpretare una parte di vitale importanza. Infatti non solo è l'oggetto d'amore di Robin ma porta anche un elemento di misticismo nel gioco. Ben lontana dalle immagini infantili delle precedenti incarnazioni questa Marian è una principessa della foresta dotata di potenti magici che dona a Robin alcuni poteri speciali oltre ad avere un ruolo importante nel recupero del riscatto per il re. E, naturalmente, potete anche pomparla con lei.

(Sotto) È stata una dura giornata e Robin incontra i suoi allegri compagni al campo per un bicchiere di birra e due parole amichevoli mentre Alan suona il liuto. Poi tutti si letto (forse a sognare) prima di ricominciare il giorno dopo.

bia mai prodotto - il sistema di controllo è addirittura più istintivo di quello della Lucasfilm e il giocatore ha raramente bisogno di utilizzare la barra delle icone. È anche un prodotto ben studiato con una trama avvincente e un'atmosfera coinvolgente. Lo spirito di *Robin Hood* è stato catturato con maestria e nel gioco viene posta in risalto la parte più oscura della storia - non solo quella più scontata vista anche nel film. Ci sono moltissimi particolari che contribuiscono all'insieme finale e coinvolgono il giocatore - molto bello la scena quando la sera gli allegri compagni si ritrovano al campo sotto un cielo illuminato dalla luna scambiandosi battute e raccontandosi gli avvenimenti della giornata.

Robin Hood riesce anche a catturare l'atmosfera del periodo - la grafica è davvero appropriata e i dialoghi sono perfetti con tanto di espressioni medievali.

Ad alcuni il gioco potrebbe sembrare un po' troppo "serio", melodrammatico e prolisso ma in fondo queste critiche potrebbero venire dagli amanti di *Hatris* e *R-Type* - quindi perché preoccuparsi? La sola cosa approssimativa è l'aspetto di Robin - con la sua aria dimessa e la barba bionda non sembra nemmeno in grado di salire le scale da solo figuriamoci di dividere una freccia in due o di sconfiggere una dozzina di guardie prima di colazione.

Malgrado ciò è grande. A conti fatti c'è da dire che *Monkey Island 2* è un'avventura decisamente migliore ma *Conquests of the Longbow* è uno dei migliori giochi della Sierra e merita una menzione speciale per essere riuscito a ricreare la leggenda di Robin Hood in modo così autentico e brillante. Non abbiate paura di sbagliare, questo è un signor gioco con un'ottima ambientazione e un'atmosfera indovinata. Rubatelo ai ricchi per darlo ai poveri, naturalmente se i poveri siete voi.





PROVE SU SCHERMO

Genere Sparatutto
Casa Ocean
Sviluppatore Images
Prezzo L. 49900

SPACE GUN

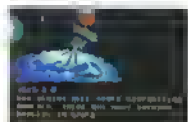
continua il terrore nello spazio profondo...

Sono passati ormai molti anni dall'uscita di *Alien*, ma la caccia all'alieno sembra rimanere uno degli sport preferiti dai videogiocatori come dimostra l'ultimo titolo della Ocean che va ad arricchire la serie delle conver-

quanto più possibile quello che probabilmente è il genere più limitato. A parte aggiungere più armi (i nuovi coin-op ne hanno due e alcuni coin-raggioli ne hanno montate addirittura tre) ed esplosioni più grandi e coreografiche non c'è stata una grande innovazione. *Space Gun* invece risulta leggermente più originale degli altri cercando di aggiungere qualcosa di diverso nello scenario.

È l'anno 2039 e la colonizzazione dello spazio da parte dell'uomo ha avuto inizio. Come si poteva immaginare lo spazio profondo è pieno di cose infinitamente più pericolose dei Critters o dei parenti di E.T. e destino vuole che una nave spaziale si sia imbattuta proprio in una di queste cose (che fortuna!) - una specie di reparto maternità di una disgustosa razza aliena (carnivora). L'astronave viene invasa dagli alieni ma l'equipaggio riesce ad avvisare la Terra. Il compito del giocatore consiste nel salire a bordo della nave spaziale, eliminare tutti gli alieni e, naturalmente, SALVARE GLI OSTAGGI IMMEDIATAMENTE!

Suona familiare? Se la risposta è affermativa ha forse a che fare con il fatto che *Space Gun* è sicuramente il gioco che più si ispira a *Aliens* di James Cameron. Sì, addirittura di più di *Alien Breed*! Ci sono grossi alieni simili a quelli del film, mutazioni, involucri che assomigliano a grosse uova, creature che aderiscono al volto, bava acida...per tutta la durata del gioco ci si aspetta che da un momento all'altro salti fuori Sigourney Weaver per bruciare tutto quanto. Sfortunatamente questo non accade perciò il compito di bruciare tutto ciò che appare sullo scher-

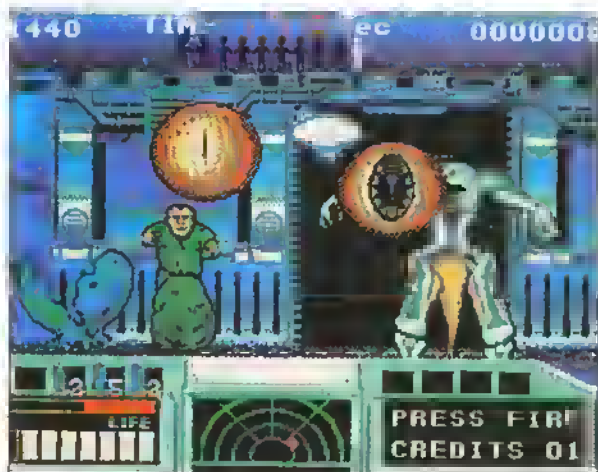


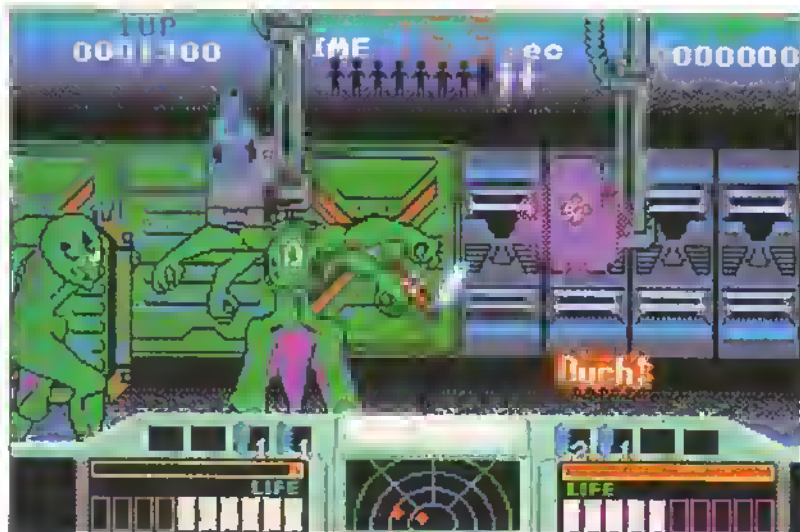
Belle sequenze animate fortissimo l'ambientazione e fanno la loro comparsa tra un livello e l'altro per introdurre le parti successive della storia - a servono come scusa per un altro imminente massacro.

sioni dei coin-op della Taito. AVETE L'ORDINE DI SALVARE GLI OSTAGGI IMMEDIATAMENTE recita la pubblicità di *Space Gun* mentre un soldato apre lo stomaco a un alieno gigante con una raffica di proiettili.

Sembra che questo upo di giochi riscuota ancora molto successo. Non c'è niente di meglio che avventurarsi nello spazio per difendere la sicurezza di questo bellissimo pianeta (...) piazzando una buona dose di buchi fumanti nella corazzata di qualche schifezza spaziale. È perciò particolarmente deludente scoprire che il livello di distruzione offerto da *Space Gun* non risulta all'altezza delle aspettative.

Fin dal lontano successo di *Operation Wolf* della Taito nel 1987 e dal successivo riemergere della popolarità dei giochi "a mano armata" (pistole, mirini e fantasia) i produttori di coin-op (compresa la Taito) si sono dati da fare per spremere



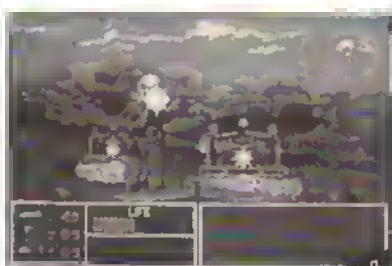


(sinistra) Accidenti! Siamo solo al primo livello e già si comincia a sudare! Ecco un alieno davvero minaccioso da sistemare insieme a un paio di terribili cannoni laser. Notate nella parte bassa dello schermo quel fantasma rosso "Alieneggiante" che vi mostra la posizione dei baragli presenti intorno a voi.

nel farli fuori prima che possano attaccare - ma quando ci sono una decina di alieni sullo schermo non è affatto facile e diventa vitale assegnare delle priorità. La cosa risulta più semplice in due in quanto ogni giocatore deve preoccuparsi solamente della propria metà dello schermo (arbitro, quello era sulla linea...) mentre le missioni solitarie sono le più difficili. Colpire gli alieni non è difficile, il bello è capire a quale si deve sparare per primo.

Come consolazione, le sezioni in 3D sono più semplici di quelle a scorrimento orizzontale con le quali si alternano. Quando raggiunge la fine di un corridoio, il giocatore inizia una sezione

Space Gun risulta leggermente più originale degli altri cercando di aggiungere qualcosa di diverso nello scenario.



Almeno per i nostri soldi, il vecchio *Operation Thunderbolt* della Ocean si conferma migliore del loro ultimo sforzo. Sarà anche superato ma è ancora il più coinvolgente, fluido, curato e giocabile prodotto nel suo genere. *Space Gun* fa del suo meglio per mantenersi all'altezza e in termini di violenza e distruzione è anche superiore ma in ultima analisi non può competere con la grande varietà, l'azione fluidissima e la tremenda giocabilità di *Thunderbolt*. L'unico problema è che lo scenario militare è stato troppo sfruttato perciò *Space Gun* potrebbe essere la scelta giusta per coloro che cercano qualcosa di più originale.

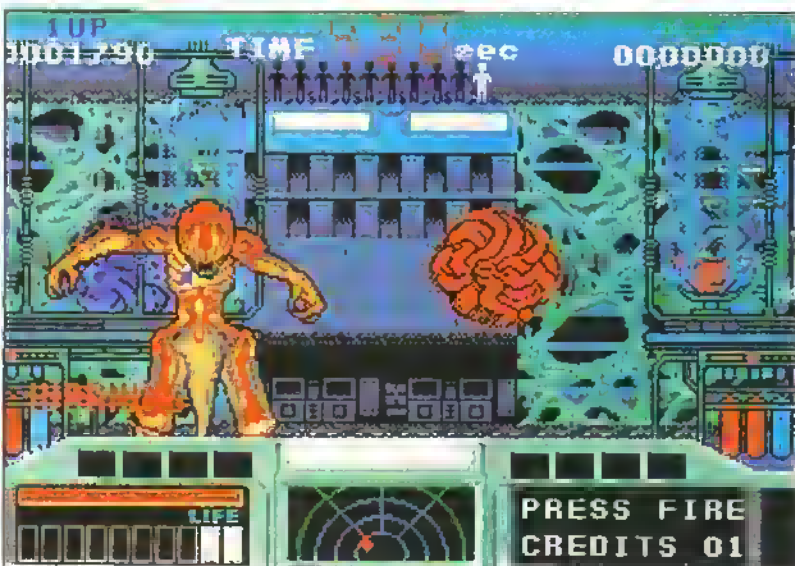


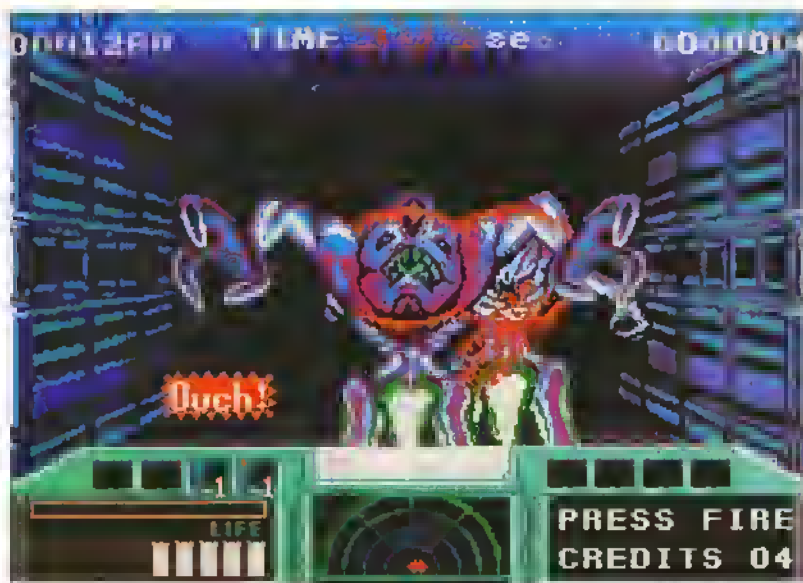
mo è appannaggio del giocatore armato con una pistola spaziale (ma va'?) capace di sparare proiettili fotonici e granate (molto più potenti) per mezzo di un lanciarazzi a pompa fissato alla pistola. Almeno questa era la disposizione in sala giochi - a casa basta premere il pulsante corretto del mouse.

A seconda del livello il gioco è costituito essenzialmente da due tipi di sezioni. Inizialmente si tratta di una corsa in un corridoio tridimensionale, un tunnel o una caverna con gli alieni che si dirigono affamati verso il giocatore o entrano nello schermo lasciandosi cadere dall'alto. Diversamente dalle solite sparatorie in cui i nemici sono umani, in questo gioco non è necessario preoccuparsi del fuoco avversario (questi alieni sono piuttosto primitivi): le creature possono infliggere danni solo a distanza ravvicinata. Il trucco consiste

orizzontale con gli stessi avversari che entrano da destra o da sinistra. I grossi alieni bipedi sciamano sullo schermo e devono essere polverizzati prima che abbiano la possibilità di attaccare.

È interessante come la dimensione degli alieni più grandi attragga la maggior parte del fuoco del giocatore sebbene i loro attacchi siano casuali, sporadici e, anche se degni di attenzione, non così pericolosi come quelli di creature più piccole. Gli alieni che si attaccano al volto per esempio, saltano sul giocatore e si fissano allo schermo togliendo continuamente energia fino a che non vengono eliminati. Se uno di loro passa inosservato (e a volte succede, con tutte quelle





Versione Amiga

A parte qualche raro momento in cui lo schermo diventa troppo caotico Space Gun è un gioco curato, colorato e attraente.

Sfortunatamente è piuttosto deludente per quanto riguarda il sonoro e presto vi vedrete costretti a selezionare l'opzione (inclusa, per fortuna) per eliminare la musica. La presentazione è ottima con una marea di opzioni compresa la possibilità di collegarsi un Trojan Light Phaser. Dimenticavamo, preparatevi a qualche cambio di disco.



Versione ST

I possessori di ST possono aspettarsi una versione di Space Gun quasi identica a quella per Amiga a parte qualche piccolo

particolare per quanto riguarda i colori e il suono. Ottimo, no?



(In alto) Nella sezione 3D gli alieni possono solo attaccare da distanza ravvicinata. È qui che entra in gioco la barra spaziatrica che permette al giocatore di camminare all'indietro - questo tiene gli alieni a distanza di sicurezza permettendo di eliminarli. Indirizzare non vi porterà al certo più vicini alla fine del livello perché meglio avanzare se possibile.

(Sopra) Oltre che con gli alieni, il giocatore deve fare i conti anche con la difesa impaziente dell'astronave. Qui due cannoni laser discendono dal soffitto e devono essere distrutti prima che possano aprire il fuoco.

creature sullo schermo) può essere fatale. Sebbene il giocatore passi un buon 99,9% del suo tempo a eliminare il pericoloso pattume spaziale, questa attività, da sola, non garantisce il completamento della missione - un costante volume di fuoco garantisce la sopravvivenza ed è allora che si può cominciare a pensare al vero obiettivo - il salvataggio degli ostaggi. Nei primi livelli i poveri coloni appaiono a intervalli casuali e il trucco consiste nel non colpirli mentre corrono, con le braccia sventolanti, verso la libertà. I coloni non corrono il rischio di venir assaliti dagli alieni (beati loro...) ma l'intensità di fuoco del loro salvatore è tale che diventa arduo credere che possano cavarsela se il giocatore non fa la dovuta attenzione. La sopravvivenza degli ostaggi è così importante che vale la pena di cessare il fuoco per un attimo in attesa che corrano al sicuro anche se ciò significa pagarne le consequen-

ze. Nei livelli più difficili le cose si complicano. Gli ostaggi sono intrappolati in involucri a forma d'uovo (pronti ad essere mangiati alla nascita del pargoletto) e sono destinati a morire a meno che il giocatore non riesca a rompere l'involucro con un colpo ben mirato permettendo al prigioniero di fuggire. Il problema è che un tale colpo ha bisogno di molta accuratezza altrimenti il proiettile fotonico non solo arrosterà l'uovo ma anche il prigioniero. Per assicurarsi che ciò non accada sono necessari alcuni secondi per prendere la mira e questo, naturalmente, significa abbassare le difese contro gli interminabili alieni. Alcuni ostaggi si trovano imprigionati in strani bozzoli che penzolano dal soffitto - anche qui un singolo colpo regala loro la libertà - mentre altri non sono affatto ciò che sembrano. È davvero impressionante (e sorprendente, la prima

CACCIA ALL'ALIENO

Uno sparattutto non sarebbe completo senza la generosa presenza di alcuni guardiani di fine livello e Space Gun ne ha da vendere. Ogni livello è diviso in sezioni e alla fine dell'ultima sezione si trova un guardiano brutto, sporco e cattivo (...). Il loro aspetto e il loro comportamento differiscono a seconda del livello ma le tattiche per affrontarli rimangono più o meno le stesse. Possono essere eliminati colpendoli ripetutamente in un punto debole - di solito la testa (o le teste). Spesso queste creature sono così coriacee che ucciderle con i normali proiettili significa perdere tempo prezioso perciò la soluzione consiste nell'eliminarle con le granate. Prendere la mira non è cosa da poco in quanto la testa dell'alieno si muove in maniera imprevedibile mentre sputa una sorta di veleno mortale. Alcuni guardiani tra i più bizzarri, come quello della foto in alto, sono più facilmente eliminabili in coppia; una testa per uno non fa male a nessuno... In alternativa due giocatori possono lavorare in squadra, uno assalendo l'alieno mentre l'altro lo copre rendendo inoffensive le armi della creatura non appena vengono lanciate.

LA CACCIA ALL'ALIENO



non c'è alcun bisogno di munizioni extra perché sono in quantità illimitata. Il gioco si basa invece su un saggio utilizzo dell'arma il che significa che il giocatore può sparare continuamente fino a che l'arma si surriscalda. A questo punto la potenza diminuisce finché il grilletto non viene rilasciato e l'arma non ha la possibilità di raffreddarsi.

Questo sistema non è però privo di difetti. È vero, significa che il giocatore non deve più preoccuparsi di raccogliere degli altri caricatori ma in realtà è più problematico e dannoso dover lasciare il grilletto ogni due minuti. Certamente l'idea consiste nel costringere il giocatore ad amministrare il proprio fuoco

La differenza tra Space Gun il coin-op e questa conversione è quasi quella che passa tra una pizza verace e una confezionata riscaldata in forno.

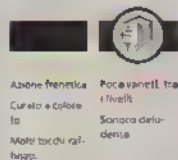


o piuttosto che sparare a tutto quello che si muove, ma in un gioco di questo tipo, tutto ciò che limita il giocatore è dannoso. In fondo non è forse una scelta del giocatore se vuole comportarsi come un maniaco omicida o in maniera più intelligente? Il nuovo coin-op di Terminator 2 segue più o meno la stessa politica mentre Line of Fire della Sega è molto più aperto e la cosa sembra funzionare davvero molto bene. Sicuramente molti troveranno il sistema di Space Gun interessante e ben studiato ma alcuni potrebbero considerarlo fastidioso e restrittivo.

Piccoli difetti come questo, comunque, non tolgono nulla a Space Gun che nell'insieme è un prodotto molto ben realizzato. Date le restrizioni del genere il gioco presenta alcuni elementi di originalità e lo scenario alieno arricchito da una grafica ottimamente definita e ben colorata crea un'atmosfera tenebrosa e ricca di apprensione. Inutile perciò ricercare le presunte responsabilità se Space Gun non ottiene il massimo dei voti, il coin-op era davvero ottimo e la conversione è veloce e accurata, insomma quanto di meglio si poteva fare con 16 bit a disposizione. Il problema è semplicemente che un gioco come Space Gun deve gran parte del suo successo alla grafica, al suono e all'atmosfera. Non si può dire certamente che contenga elementi di strategia e non è necessario possedere abilità e destrezza particolari perché tutto è delegato all'aspetto estetico: le enormi e coreografiche esplosioni, le grida agghiaccianti degli alieni e, naturalmente, il suono e il rinculo dell'arma. Tutto ciò funziona più che bene in una sala giochi ma siccome l'Amiga non può fornire lo stesso impatto grafico/visivo almeno il 75% del divertimento e dell'atmosfera viene persa immediatamente.

Ciò che resta non è che un compromesso: è divertente da giocare, l'aspetto e l'atmosfera sono buoni ma la differenza tra Space Gun il coin-op e questa conversione è quasi quella che passa tra una pizza verace e una confezionata riscaldata in forno. I responsabili della conversione non possono essere e certo colpevolizzati in quanto hanno fatto un ottimo lavoro per quella che potrebbe essere considerata una conversione senza senso e il risultato è molto più godibile; ad esempio, delle conversioni di Line of Fire o di Beast Busters. Non fraintendete, se cercate un gioco per quando il vostro cervello è in libera uscita allora l'avete trovato. Solo, non aspettatevi troppo.

K VOTO



Azione frenetica Curato e colorato Molti trucchi raffinati. Poco variati, tra i livelli. Sono da ridere.

790 AMIGA
6 1 5 7

Space Gun non è affatto il tipo di gioco, come si legge aspettarsi, in cui è difficile entrare. All'inizio è divertente ma subito dopo la curva d'interesse comincia gradualmente a precipitare. Il problema è che, a differenza della maggior parte dei giochi in cui se il viene ucciso possono provare tattiche diverse, in Space Gun tutto ciò che il può fare è sparare ai bersagli giusti perché quando si viene uccisi non resta che ricominciare a provare più o meno le stesse cose sperando di essere più fortunati. L'opzione a due giocatori è molto più divertente ma non si occasionalmente cretto quando ci si batte per i bonus aggiuntivi. In quanto per la maggior parte del tempo il è leppa occupati e controllare le proprie mani dello schermo per vedere cosa fa il compagno. Comunque l'è abbastanza azione da farsi buoni i giocatori più ostinati per circa un mese dopo di che... e sfilo nel grande buco nero dell'orbita.



PROVE SU SCHERMO



PROVE SU SCHERMO

Genere Avventura

Casa Sierra

Sviluppatore In Casa

Prezzo 99.900

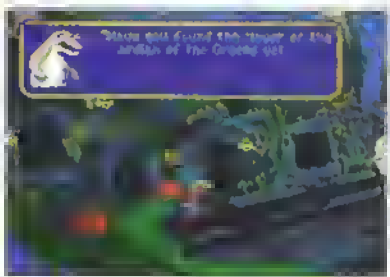
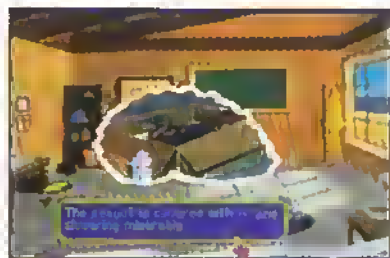
ECO QUEST THE SEARCH FOR CETUS

Riusciremo a salvare il mondo? Dopo decenni e decenni in cui gli ecologisti hanno gridato ai quattro venti: "Stiamo rovinando il mondo, stiamo rovinando il mondo!", un bel mattino gli abitanti del pianeta si sono svegliati e hanno cominciato a gridare "Il mondo è ro-

vinato, il mondo è rovinato!" Si tratta dell'ennesima dimostrazione che il mondo di poi è una scienza esatta ma la cosa non ci consola. Il delicato equilibrio ecologico del pianeta sta per essere irrimediabilmente compromesso, il buco nell'ozono (tanto sfruttato ultimamente dai creativi pubblicitari) ha raggiunto le dimensioni della Morie Nera di "Guerre Stellari" e la foresta amazzonica ormai la si vede solo nei fumetti di "Mister No". Demoralizzati? Sì, non abbattetevi: non tutto è perduto (beh, però mi bel po' sì, NDR). Siamo ancora in tem-

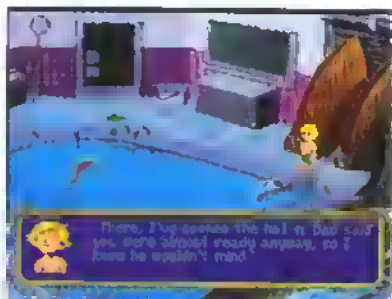
po per salvare il pianeta azzurro, ma per riuscire in ciò occorre che voi deve imparare alcune importanti regole di "educazione ecologica", come quelle che ci permettono di gestire con più parsimonia le risorse naturali. Non c'è da sorprendersi che sia stata l'americana Sierra-On-Line la prima casa di software a salire sul vagoncino ecologico. *Eco Quest* è un titolo "ecologico" in ogni senso della parola, dalla carta riciclata sulla quale sono stampate le istruzioni agli inchiostri vegetali con i quali sono stampate. Il gioco è indirizzato a tutta la famiglia, presumo per garantire una maggiore penetrazione del messaggio ad esso legato. E una percentuale del ricavato delle vendite verrà devoluta al Centro Studi Californiano Mammiferi Marini.

Nella confezione trovate perfino un fascicolo di 55 pagine ricco di consigli su come ogni abitante del pianeta può contribuire a salvare la Terra. Sinceramente, tutti i giochi che hanno cercato di divertire pur opponendo un messaggio di valore sono annegati in una palude di titoli che spacciavano lo stesso intento ma erano in realtà programmi miseramente petosi. La Sierra si merita dunque i nostri complimenti per avere realizzato un gioco nella migliore tradizione dei titoli di questa società, senza compromessi o economie. Lo scopo del gioco è intrattenere ed educare, e riesce pienamente nel suo intento. Fortunatamente i momenti in cui la linea di confine tra



(Alto) Eneenurgh! Nessuno aveva detto che c'era da sporcarsi le mani! Oltre un gabbiano dal petrolio non è il lavoro più piacevole del mondo.

(Sopra) Lontano milioni di miglia dalla vita di tutti i giorni, Adam visita luoghi mai esplorati da occhio umano...

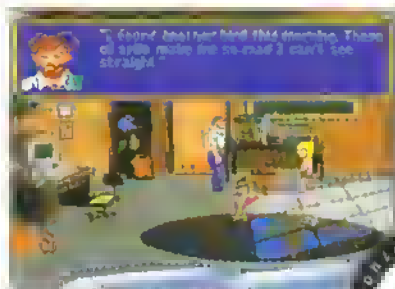


Inizia l'avventura: Adam si accorge che il suo nuovo amico pinnuto... parla!

l'educare ed il predicare viene superata sono relativamente pochi. Contro tutte le aspettative, *Eco Quest* rivela molti degli aspetti positivi dei migliori giochi Sierra nonostante l'argomento affrontato si prestasse particolarmente a "sbandate" e prediccozzi.

La struttura di *Eco Quest* risulterà immediatamente familiare a chiunque abbia già giocato a un'altra avventura della Sierra. Il giocatore guida il suo alter ego in un'avventura visivamente superba utilizzando il mouse per muoversi ed interagire con l'ambiente. Ci sono problemi da risolvere e locazioni da visitare. Alla Sierra hanno affrontato il lavoro con la serietà di sempre.

Un problema di cui ci si rende conto immediatamente è che, essendo il gioco dedicato a una fetta di pubblico molto vasta, fin dalle prime battute si rivela estremamente semplice - ma di questo parleremo più avanti.



Eco Quest e Willy Beamish sono giochi molto simili. Ma povero l'avventuriero che li acquista uno dietro l'altro pensando di ritrovarsi con due avventure dello stesso tipo. Willy Beamish è un "comico interattivo", mentre Eco Quest è un'avventura che coinvolge tutta la fa-

Figlio di un eminente biologo marino dalla folta barba (no, non è Beretta), Adam Greene (1) è un trasmettitore vivente di filosofie ecologiste. Non solo è stato educato alla causa da suo padre ai limiti del lavaggio del cervello (i papà di Adam è uno che se gettate una carta per terra è capace di legarvi nudo alla ruota e di somministrarvi cinquanta frustate), ma ha anche seguito il vulcanico genitore nei suoi viaggi ai quattro angoli della terra. In questi viaggi Adam ha fatto amicizia con un discreto numero di ragazzi che condividono i suoi ideali, ed è costantemente in rapporto epistolare con loro. Ma, eh, non è facile essere il figlio di un personaggio così noto internazionalmente! Certo, suo padre gli vuole bene, e Adam riceve regolarmente lettere da una cotta ragazza-

miglia. Non c'è un vero vincitore: **Eco Quest** si rivolge a un pubblico di ragazzi/ni/ze/nonni, ma dal punto di vista dell'impegno **Willy Beamish** è migliore.



na francese dai capelli rossi di nome Natalie (qualunque ragazza che come prima cosa vi chiede se dove abitate ci sono killer di balene deve essere un sogno, non credete?). Ma avete amici fissi quando ogni tre mesi o giù di lì si cambia continente non è facile. Inoltre papà non può trascorrere insieme ad Adam tutto il tempo che vorrebbe, perché naturalmente è sempre impegnato da conferenze e convegni scientifici. La nuova casa di Adam, St. Julien nel Mar dei Caraibi, presenta i problemi di sempre. Il luogo potrà sembrare il sogno di ogni agenzia turistica, ma le apparenze ingannano. Si tratta in realtà di un incubo ecologico con chiazze di petrolio ampie chilometri e delfini soffocati da enormi reti da pesca a strascico. Adam non si è an-

cora fatto nessun nuovo amico e papà deve uscire a causa di un giro di impegni. Il professore suggerisce a suo figlio - e siamo nella sequenza introduttiva - di giocare un po' con il delfino che è stato appena liberato da una serie di reti. Così, dopo un po' di esplorazione nella prima locazione - esplorazione che conduce a ripulire un gabbiano dal petrolio che lo copre, a gettare una lattina nel cassone dei rifiuti riciclabili, a cambiare l'acqua nella gabbia del topolino e così via - per Adam viene il momento di giocare con il delfino.

Un po' di schiamazzi in acqua, una partita a fresbee e, improvvisamente, incra vigilia! Il delfino parla! È a questo punto che l'avventura vera e propria ha inizio. Il simpatico mammifero rivela che il suo nome è Delphineus, e che il luogo da cui proviene (il regno sottomarino) è minacciato da un grave pericolo. Cetus, una balena gigantesca che proteggeva il regno dai pericoli causati dall'uomo (in che modo non importa) è scomparsa. Senza il possente guardiano la vita dei poveri pesci si è fatta veramente difficile.

Delphineus chiede quindi l'aiuto di Adam, ed il dinamico duo si tuffa nei profondi abissi color topazio alla ricerca di Cetus.

La maggior parte del gioco si svolge nel regno sottomarino, con paesaggi ed atmosfere che ricordano il film di Walt Disney *La Sirenetta*. Pesci buffi e carini nuotano per l'oceano cantando, ballando e parlando con strani accenti. Adam in generale deve seguire la guida di Delphineus, esplorando varie regioni del regno sottomarino e risolvendo i problemi nei quali si imbatte.

Un aspetto piacevole di *Eco Quest* è che la maggior parte dei problemi ha caratteristiche visive o meccaniche. Grandi pilastri di pietra devono essere spostati nel luogo giusto, oggetti devono essere portati da un posto all'altro e inseriti in fessure segrete per rivelare passaggi nuovi, e così via. In verità, durante certe sequenze il gioco è coinvolgente quanto *Loughbor*, il suo predecessore recensito lo scorso mese, ma il risultato finale non è al-

Contro tutte le aspettative, Eco Quest rivela molti degli aspetti positivi del migliori giochi Sierra nonostante

l'argomento affrontato si presta particolarmente a "sbandate" e prediccozi.

trentanto soddisfacente.

La più grossa incongruenza in *Eco Quest* è il mix tra gli elementi di una tradizionale avventura fantasy e i "reali" principi ecologici.

L'ecologia è una scienza utile e rispettata, ma non si presta molto alla realizzazione di un'avventura coinvolgente.

L'esempio più irritante di "rompicapo ecologico" è il fatto che Adam, se vuole raccogliere una buona messe di punti, deve praticamente raccogliere e riciclare ogni rifiuto che incontra, per poi depositarlo nel suo sacco. Questo richiede al giocatore di cliccare in continuazione il cursore su tutti i rifiuti presenti sullo schermo, e starsene a vedere Adam che nuota verso di essi e li infilza nella borsa. La prima volta che si incontra una zona infestata dagli scarti della società l'intera procedura è molto divertente, e si prova un'autentica soddisfazione quando alla fine del lavoro il PC emette un sonoro "ping!" ed il punteggio in cima allo schermo mostra



Davanti agli occhi del protagonista si aprono visioni da sogno, ma non c'è molto tempo per stare ad ammirarle... cetus deve essere salvato al più presto



Versione PC

Dischi e carriere e la necessità praticamente assoluta di avere un hard disk. Grafica scintillante, musica acquatica da sogno, effetti sonori di prima qualità e un'eccellente sceneggiatura fanno di questo gioco un

diavolo.

Versione Amiga

I grossi ingranaggi delle macchine convertitrici della Sierra steno già girando lentamente per sfornare la versione Amiga. L'intervallo di tempo tra l'uscita della versione PC e quella Amiga si sta riducendo sempre più: per *Heart of China* c'è voluto qualche mese, ma *Eco Quest* sarà sugli scaffali tra meno di trenta giorni... tenete d'occhio le etrlice.

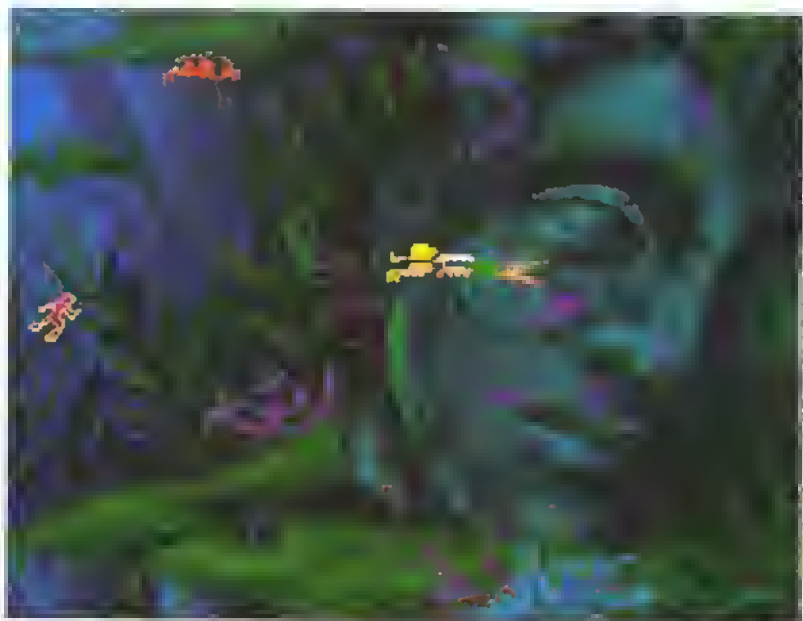


Versione ST

Nessuna nuove... cettiva nuova. Probabilmente non vedrà mai la luce.

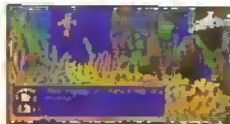
qualche salutare chilo in più. Il problema è che queste regioni inquinate sono troppe, e ripulirle tutte diventa un lavoro da manovale cinese. Ma, ehil, salvare il pianeta non è un compito semplice. Bisogna impegnarsi di brutto e questa sezione simula lo sforzo e la pazienza necessari ineglio di molte altre.

È la tradizionale struttura avventurosa del gioco che aiuta ad accettare questi momenti di noia, ma occorre subito sottolineare come la maggior parte dei problemi da affrontare siano estremamente semplici. A un certo pun-



[Sopra] Il misterioso regno sottomarino di Euria. C'è qualcosa di macabro nei dintorni...

Memorie di tempi felici: Adam gioca con il suo barbuto papà.



Le terre sotto il mare sono vaste e intricate. Una mappa sarà di grande aiuto.

to bisogna risolvere un tradizionale rompicapo a blocchi scorrevoli se si vuole andare avanti. Sfortunatamente la Sierra è ben conscia della famosa 'attenzione di breve durata' tipica dei giovani giocatori ai quali il gioco si rivolge: un'opzione di aiuto appare automaticamente dopo un certo periodo di tempo, permettendo al giocatore di lasciare al computer il compito di risolvere il rompicapo.

Sono dell'opinione che un gioco non meriti di essere criticato solo perché è facile, ma lasciare che sia il computer a risolvere i problemi dei giocatori mi sembra eccessivo. 'Farai bene ad indossare la tua muta da sub', avverte Delphineus all'inizio dell'avventura e, miracolo, esaminando una credenza lì vicino si scopre un com-

Eco Quest non durerà a lungo sotto gli assalti di avventurieri esperti o determinati. È troppo facile. Come introduzione al genere, però, esegue il suo compito alla perfezione

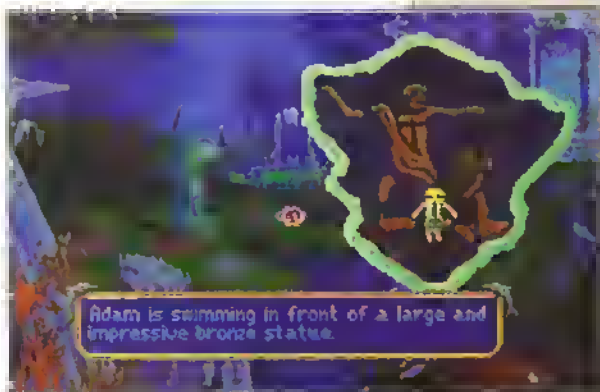
pleto da sommozzatore. Non troverete in questo gioco buffe routine di annegamento...

Anche nel momento culminante dell'avventura, l'unica creatura ostile che incontrate non si rivela particolarmente pericolosa. Più che altro sembra che si stia appena fatta una dose di rifiuti radioattivi o simili.

Per queste ragioni, l'intero aspetto ecologico del gioco non mi ha convinto. La necessità di eseguire azioni innaturali o ripetitive per raccogliere punti e soddisfazioni ricorda da vicino i test a cui vengono sottoposti gli animali da laboratorio. In alcuni momenti ho avuto l'impressione che la necessità di ripetere all'infinito le stesse azioni facesse parte di un programma di apprendimento forzato - una delle cose che nella mia vita ho sempre preferito evitare. Mentre l'aspetto informativo



Il "downton" di Euria Town, un sabato sera qualunque. Rifiuti dappertutto. Ma cosa sarà quella statua?



La combinazione tra "servizi di nettezza urbana" e "affascinante avventura" risulta l'attività ideale. Dopo aver raccolto tutti i rifiuti gettati dal partito entrano nell'incanto del regno sommerso...

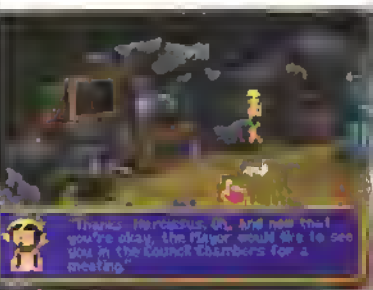
GIORNALISMO SPAZZATURA

C'è poco da ridere. Il pianeta Terra non ce la fa più, ed è colpa nostra. Abbiamo gettato per terra una carta di troppo e usato la bomboletta del deodorante senza risparmio. Il risultato è che per qualche tempo potremo scordarci di trascorrere delle piacevoli estati. Facciamo comunque ancora in tempo a salvarci l'abbronzatura se andiamo in fretta, e chi meglio della cosmopolita Sierra può raggiungerci ognuno di noi per spiegarci cosa fare?

Stampato su carta riciclata, Ho Contribuito a Salvare la Terra è un piccolo ma interessante fascicolo incluso gratuitamente in Eco Quest. Tra le sue pagine troverete cinquanta modi di... lasciare il vostro amore? No, di salvare la Terra! Potrà essere leggermente più noioso che difenderla dagli invasori spaziali, ma è molto più sicuro.

Così, nell'interesse del nostro verde e scintillante pianeta, abbiamo selezionato un paio di consigli per voi.

- 1: Estirpate le erbacce, non irroratele di insetticida (l'insetticida avvelena l'ambiente e gli animali)
- 2: Utilizzate sacchetti di carta, non di plastica (e se la spesa non è molto ingombrante potete mettervi alcuni oggetti in tasca)
- 3: Non fate l'americano (apparentemente in America ogni individuo consuma oltre 550 litri d'acqua al giorno...)
- 4: Trovate nuove idee voi stessi (probabilmente sono migliori di queste...)



Eco Quest non differa nelle caratterizzazioni dei personaggi. Ogni creatura del mare parla e si comporta in modo differente, garantendo momenti di humor e di relax dall'impegno dell'avventura

K VOTO

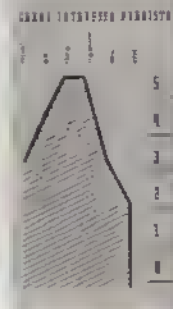


Ecologico	Facile
Adatto a tutta la famiglia	Un po' troppo carino
Presentazione impeccabile	Il tema ecologico a volte è un po' astratto

820 c
G I A E Y

Eco Quest non durerà e lungo sotto gli aspetti di avventure: esperti e determinati. È troppo facile. Come introduzione al genere, però, esegue il suo compito alle perfezioni. In alcuni momenti la velocità di risoluzione dei problemi è tale che ti si chiede quante partite abbia in realtà il giocatore, ma come gioco da giocare in famiglia tutti insieme è ottimo

PROVE SU SCHERMO



ECO QUEST

PROVE SU SCHERMO

Genere Sparatutto
Casa Disney Software
Sviluppatore NovaLogic
Prezzo L.n.c.

THE ROCKETEER

È una scena nel film in cui uno dei personaggi esclama "È il Rocketeer!" e un altro, confuso e leggermente imbarazzato, risponde più o meno, "Il Roccoché?". Triste a dirsi ma questa è stata proprio la reazione del pubblico cinematografico d'oltre Oceano che, diviso tra *The Rocketeer* e *Robin Hood: Principe dei Ladri* o *Terminator 2: Il Giorno del Giudizio*,

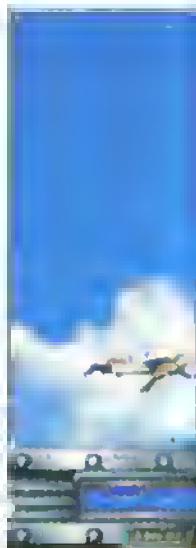
ha scelto di passare una serata in compagnia del melenso Kevin Costner o del brutale Arnold Schwarzenegger piuttosto che di un emerito sconosciuto con un aspirapolvere sulla schiena.

Questo non è stato, naturalmente, un buon col-

po per la Disney che ha speso quasi 35 milioni di dollari nella speranza che *The Rocketeer* fosse uno dei maggiori successi del 1991 (il film non è stato un veio e proprio buco nell'acqua ma non aspettatevi un seguito).

Forse la cosa più triste riguardo l'insuccesso ai botteghini di *The Rocketeer* è che il film è davvero molto bello. Basato sull'omonimo fumetto di Dave Stevens è, come i *Predatori dell'Arca Perduta*, un "tributo" ai film d'azione/avventura del 1930. Una cosa è certa, è mille volte più divertente della versione americana della leggenda di Robin Hood interpretata da Costner. Una delle cose più interessanti sono le sequenze di volo, rese possibili dalla Industrial Light & Magic - la società di effetti speciali di George Lucas, davvero splendide da guardare. Ma in fondo chi può dirlo? Con la prossima uscita su cassetta il film potrebbe riconquistare il favore del pubblico che indubbiamente si merita.

Perciò data la gelida accoglienza del film da parte del pubblico, i più cinici e acuti recensori (sì, proprio noi di K) potranno essere perdonati - ma





Almeno per quanto riguarda il tema *The Rocketeer* condivide diverse similitudini con *Rocket Ranger* della Cinemaware. Tanto per cominciare entrambi parlano di un razzo. E di nazisti. E anche di dirigibili. Non c'è da sorprendersi in quanto entrambi sono stati ispirati dalla stessa serie di film. Tutti e due sono una raccolta di mini-giochi ma mentre *The Rocketeer* è solo questo e nient'altro, *Rocket Ranger* contiene anche un po' di strategia cosa che lo rende più lungo e più divertente. La trama di *Rocket Ranger* è anche molto più coinvolgente: l'eroe è chiamato a sventare un piano nazista che ha come obiettivo la conquista del mondo intero!

non assolti - per essersi aspettati una porcheria travestita da gioco per spillare ancora un po' di soldi ai (pochi) fan del film. Sospetti resi ancora più reali dalle immagini tratte dal film che faceva bella mostra di sé sul retro della confezione. E invece no. D'accordo, *The Rocketeer* ha dei difetti (ne ripartiamo fra un attimo) ma è anche una delle migliori licenze che ci sia capitato di recensire.

La critica più immediata che si può muovere al gioco è che lo scenario è totalmente diverso da quello del film. Il personaggio principale e la trama - alcuni nazisti cercano di rubare un rivoluzionario sistema di propulsione a un eroe americano - sono gli stessi ma i dettagli sono completamente diversi. Nel film la trama segue uno sviluppo più complesso in cui si muovono un agente nazista, un boss mafioso e addirittura l'F.B.I. mentre il gioco è molto più semplice. La principale differenza con lo scenario del film descritto precedentemente è che, non essendo riusciti a mettere le mani sul razzo, i nazisti rapiscono la ragazza dell'eroe scatenando un lungo inseguimento e un combattimento finale sulla coda di un dirigibile.

Il gioco è diviso in cinque livelli o, come sono chiamati per porre l'accento sull'ispirazione cinematografica, "episodi" che racchiudono una va-

rietà di stili di gioco - sparatutto, picchiaduro e così via. Come i lettori più astuti avranno già notato, la Disney ha preso esempio dalla Ocean: un gioco tratto da un film potrà anche appartenere a un genere molto sfruttato, potrà essere poco innovativo e stereotipato ma, come hanno dimostrato in passato *Robocop* e *Batman*, se è fatto bene non c'è ragione perché il risultato finale non possa essere un gioco eccellente.

Certo che è strano. Proprio quando la Ocean tenta di staccarsi dal vecchio stile con prodotti innovativi come *Hudson Hawk* e *Robocop 3* sembra che la Disney voglia raccogliermel'eredità.

Le prime impressioni sono eccellenti. Ogni episodio è preceduto da una serie di schermi/vignette che narrano lo sviluppo della storia. Come per la Sierra e la Lucasfilm la grafica è stata disegnata e dipinta da un artista "tradizionale" e digitalizzata in seguito. I risultati sono splendidi, in sintonia con le vere origini di *The Rocketeer*, ma ancora una volta sono un altro punto di contrasto con il film.

Bizzarro. Prima le differenze nella trama e ora l'uso di disegni invece che di immagini digitalizzate direttamente dal film. Sembra quasi che i disegnatori volessero che i legami con il film fossero i più deboli possibile. Se non altro, questo evita di dover chiedere i diritti per poter utilizzare i volti dei vari attori nel gioco (un problema spinoso che la US Gold non è riuscita a superare con la licenza di *The Godfather*). Molto strano comunque visto che il gioco è stato prodotto dalla Disney Software. Ma...

Il primo episodio si apre nel circuito aereo di Bigelow dove Cliff Secord, un giovane e coraggioso pilota, sta per iscriversi a una promettente competizione aerea. Se Cliff riuscirà a dimostrare le sue abilità aviatorie vincendo due corse di fila allora il suo meccanico, il geniale ed eccentrico inventore Ambrose "Peevy" Peabody gli lascerà fare un giro sul fantastico razzo *Cirrus X-3*.



Il giocatore, nei panni di Cliff, può scegliere tra tre aerei per la corsa, ognuno con diversa velocità, accelerazione e maneggevolezza. Il giocatore deve completare per primo un certo numero di giri attorno a due pali piazzati a diverse centinaia di metri. I controlli sono estremamente semplici - si tratta solo di accelerare, decelerare, prendere quota o virare con la tastiera, il mouse o il joystick. Il segreto del successo è passare quanto più possibile all'interno della curva senza colpire i pali o gli avversari.

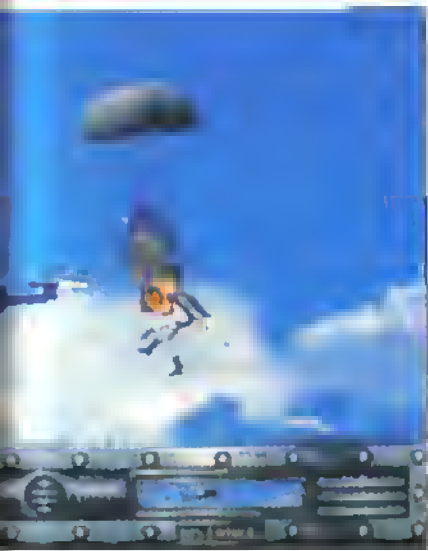
Il giocatore ha due viste della corsa, una laterale e una tridimensionale. La vista laterale usa gran parte dello schermo con l'aereo del giocatore al centro e lo sfondo che scorre. La vista in 3D, posta nell'angolo in basso a destra, è invece più piccola.

Il guaio è che, mentre la vista laterale è molto curata e risulta anche divertente per chi segue i vostri progressi nella corsa, una laterale e una tridimensionale. La vista laterale usa gran parte dello schermo con l'aereo del giocatore al centro e lo sfondo che scorre. La vista in 3D, posta nell'angolo in basso a destra, è invece più piccola. Il guaio è che, mentre la vista laterale è molto curata e risulta anche divertente per chi segue i vostri progressi nella corsa, rende un gioco di per sé già molto difficile se non quasi impossibile in quanto, malgrado qualche provvidenziale ombra sul terreno, è difficile capire dove si trova l'aereo in relazione alla corsa. La vista tridimensionale risulta molto più utile ma di difficile utilizzo non perché sia

piccola (la dimensione in fondo non è poi così importante) ma perché è possibile intravedere la vista laterale (più interessante) con la coda dell'occhio. Immaginate di andare a vedere un ottimo film al cinema e poi di esserle costretti a guardarlo su un piccolissimo televisore portatile e avrete un'idea di quello che intendiamo.

Trattandosi del primo gioco la corsa aerea è sorprendentemente difficile (forse un po' troppo) anche se divertente. La sola critica che sarebbe stato meglio introdurre un po' più di varietà scegliendo un percorso più complesso di un ovale - un otto per esempio. In aggiunta, quando il giocatore riesce finalmente a provare il razzo scopre con delusione che si guida nella stessa maniera dell'aereo pur essendo un po' più veloce.

Nel secondo episodio i nazisti tentano di rubare il razzo. Il perché siano così interessati a mettere le mani su questo progetto non è chiaro in quanto è ovvio in questo e altri episodi che i nazisti posseggono già una tecnologia di questo tipo. Forse per gelosia o perché è intollerabile che un americano possa avere un razzo più grosso e





(Sinistra) La battaglia finale a bordo del dirigibile è davvero drammatica. Sotto gli occhi di un sadico colonnello nazista che tiene prigioniera la povera Jenny, gli uomini-razzo nemici si preparano a una vecchia e sana accortezza. Ogni pugno indolbolica OBM e la la indietreggiare... la sua energia arriva al fondo e sa fa un passo falso precipita verso un terribile destino. Come se non fosse abbastanza il colonnello a tirare la pistola e comincia a sparare al coreggiato eroe. E tutto perché una donna si è innamorata di un uomo-razzo...

(Sotto) Attenti a dove mettete i piedi! Meglio non pensare alle conseguenze di una caduta da un dirigibile.

(In basso) Lo schermo dei titoli di The Rocketeer con le lettere che arrivano come i colpi di una mitragliatrice. Lo schermo dei titoli è un esempio della splendida presentazione del gioco - alla classe!

potente del loro (...).

Questo episodio è simile a *Operation Wolf* o più precisamente *Cabal* - ambientato in un hangar. I nazisti spuntano da dietro banconi, aerei e bidoni mentre altri volano attraverso le porte dell'hangar per colpire più agevolmente il Rocketeer. Il giocatore deve muovere un mirino (innovativo...) attraverso lo schermo per eliminare i nemici non appena compaiono. Se il mirino si avvicina al bordo dello schermo l'eroe si sposta a destra o a sinistra e lo schermo scorre per seguirlo. Le barre d'energia del Rocketeer e dei nazisti cominciano presto a diminuire e il giocatore deve eliminarli tutti prima che loro possano fare lo stesso.

Le sezioni stile *Operation Wolf* sono ormai uno degli ingredienti fondamentali di questo tipo di giochi ma *The Rocketeer* ha saputo utilizzarle meglio di altri. L'azione è veloce e frenetica e le immagini digitalizzate la rendono più credibile e coinvolgente. Lo scorrimento, sebbene sia fluidissimo per un PC, a volte può essere leggermente fastidioso nel seguire il mirino del giocatore.

Alla fine del secondo episodio i nazisti, accorgendosi che non possono aver ragione di Cliff, rapiscono Peevy e - orrore! - la splendida Jenny (ma perché non si chiamano mai Tiziana, Sabrina o Paola ad esempio?) Blake, la ragazza di Cliff e cercano di fuggire a bordo di un aereo sperimentale americano, il singolare Locust. Cliff parte a razzo - lo aspetta un cielo in cui ci sono più nazisti che stelle!

Già, il terzo episodio è uno sparattuto a scorrimento orizzontale... ma davvero molto bello. Il giocatore deve colpire o evitare una marea di soldati nazisti, alcuni che attaccano a bordo di razzi altri da dei paracadute. E se questo non è abbastanza ci sono frequenti gruppi di bombe che cadono sul giocatore e razzi V2 che cercano di colpirlo. Piccoli palloni rossi permettono di sparare in tre direzioni ma l'effetto dura per un pe-



Versione PC

Nessuna critica sul fronte grafico e sonoro: la musica e gli affetti sonori sono ottimi (specialmente con un Sound Source) e la grafica digitalizzata è anche meglio - la fluidità di scorrimento è davvero incredibile! Sebbene l'hard disk sia, come sempre, consigliato, *The Rocketeer* può essere giocato da disco. Il solo neo è che serve una macchina a 16MHz o superiore per apprezzare a pieno il gioco.



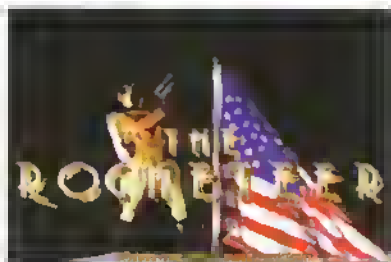
Versione Amiga

La versione Amiga non sarà all'altezza di quelle a 256 colori del PC ma dalla Disney aspettatevi qualcosa di interessante. In termini di giocabilità non c'è nulla che l'Amiga non possa fare (anche meglio). Mentre la semplicità di *The Rocketeer* è eccellente per la maggioranza dei possessori di PC, i videogiocatori che utilizzano l'Amiga possono trovarlo un po' troppo facile. *The Rocketeer* dovrebbe essere pronto verso maggio.



Versione ST

Mentre non c'è speranza che la versione ST possa avere una grafica all'altezza di quella del PC non c'è ragione di credere che la giocabilità sia inferiore. E qui casca l'asino - a meno che la Disney non artechisca il gioco (improbabile) i giocatori che si sono fatti le ossa sui vari titoli per ST non potranno che trovare *The Rocketeer* una passeggiata. Restata in attesa di notizie intorno a maggio.



riodo così breve che non vale la pena di correre troppi rischi per raccoglierci.

Siamo ormai al quarto episodio dove, avendo raggiunto il Locust proprio prima che il razzo finisca il carburante, Cliff apprende da Peevy che Jenny non è nell'aereo ma è tenuta prigioniera a bordo di un gigantesco dirigibile. Prendendo i controlli del Locust Cliff si getta ancora una volta all'inseguimento. Ecco un altro sparattuto questa volta molto, molto più difficile. Il giocatore è tormentato da strani veicoli tedeschi, palloni-bomba, razzi V1 che partono inaspettatamente dal fondo dello schermo e non un bonus in vista. One-statement, due sparattuto di seguito sono troppi - preparate un balsamo per le dita!

Alla fine Cliff raggiunge il dirigibile nazista e lasciando a Peevy l'incarico di riportare il Locust alla base, si getta sulla coda del velivolo per salvare Jenny. I nazisti però lo hanno visto arrivare e gli hanno preparato un piccolo... benvenuto. Ora tra Cliff, la sua adorata Jenny e la caduta del Terzo Reich c'è solo un nazista formato famiglia con pugni grossi come noci di cocco (e scusate se è poco).

Anche in base agli standard dei picchiaduro, che non sono famosi per la loro complessità, questo, il quinto e ultimo episodio della saga di *The Rocketeer*, è a dir poco banale. Il giocatore può

muovere Cliff a destra e a sinistra lungo la coda del dirigibile, farlo chinare e farlo colpire. Il trucco consiste nel mettere a dormire il nazista prima che spinga Cliff giù dal dirigibile. Il salto è mooolto lungo.

Senza dubbio The Rocketeer è un prodotto di qualità. I programmatori hanno fatto del loro meglio per produrre un gioco superbo sotto tutti i punti di vista. Lo scorrimento è un vero miracolo per il PC, l'animazione è brillante (in fondo si irrita pur sempre della Disney!), le musiche e gli effetti sonori migliorano l'atmosfera (specialmente se avete un Sound Source della Disney - vedere il box "Però...Suona interessante!" per ulteriori informazioni).

Concludendo, niente da dire sull'estetica. I problemi risiedono nella giocabilità. Sebbene tutti i mini-giochi siano divertenti e giocabili c'è una grossa mancanza di difficoltà - potrebbe capitarvi di arrivare al terzo episodio alla seconda partita. Il sistema a password, del resto, non è di molto aiuto. Un giocatore decente non dovrebbe impiegare più di un paio di giorni per finire il gioco. Forse questo non è un problema per il mer-

cato del PC da sempre poco orientato verso i giochi d'azione ma i possessori di Amiga e ST dovrebbero riflettere.

(Critica: non c'è password per l'ultimo episodio, così il giocatore è obbligato a rigiocare il quarto episodio per arrivare al picchiaduro. Questo non è corretto. Se esiste un sistema di password almeno che sia completo. Questo è solo un modo pigro per rendere il gioco più difficile da finire).

Questa facilità non sarebbe un difetto se ci fossero più di cinque livelli, magari anche delle ripetizioni del secondo o del quinto episodio, per esempio. Visto che i disegnatori hanno deciso di ignorare completamente la trama del film non avrebbe dovuto essere poi così difficile scrivere uno scenario che comprendesse più sezioni. Così com'è appare leggermente insufficiente.

Senza dubbio The Rocketeer è un prodotto di qualità. I programmatori hanno fatto del loro meglio per produrre un gioco superbo sotto tutti i punti di vista.

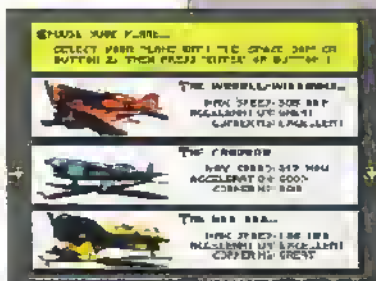
PERÒ...SUONA INTERESSANTE!

Sì! È vero! Per la modica somma di 39,95 dollari (In Italia vedremo...) è possibile giocare il film a casa propria!

Ecco...non esattamente. Il Sound Source, una scatoletta di plastica delle dimensioni di un libro non trasforma il PC in un meraviglioso apparecchio multimediale ma permette di ascoltare un parlato e degli effetti sonori d'eccellenza.

E migliora di gran lunga il divertimento di The Rocketeer. Invece di dover leggere i fumetti che appaiono nelle introduzioni è possibile sedersi e ascoltarne la lettura da parte di attori che interpretano il ruolo dei vari personaggi. È particolarmente bello nel menu di selezione degli aerei dove, mentre si passa da un'opzione all'altra, la possente voce di Cliff commenta le caratteristiche dei velivoli.

C'è un solo rovescio della medaglia - il parlato rallenta incredibilmente il gioco. Nessun problema per le macchine più grosse ma i poveri possessori di un 8 MHz non potranno certo essere soddisfatti della velocità.



(Sopra) Prima della corsa il giocatore può scegliere tra tre aerei. Ognuno ha velocità, accelerazione e maneggevolezza differenti. Se volete un consiglio scegliete il piccolo Gas Bee - il suo strano angolo di virata è essenziale per vincere. (TNT - A proposito, questo aereo non ha nulla a che vedere con i Gas Bees).

(Sotto) A tutta birra! Non fa caso all'attraente vista bidimensionale i giocatori più esperti sceglieranno di volare usando quella piccola in 3D nell'angolo. Se non volete darci ascolto finirete come il povero Cliff (in basso).



K VOTO



Già da sei giochi con scorrimento fluidissimo - su un PC.

A parte i personaggi, il gioco non ha nulla a che vedere con il film.

La presentazione futuristica genera una forte atmosfera anni '30.

I giochi sono troppo facili e i compleanni penalizzano la longevità.

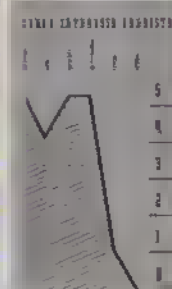
L'insieme di diversi titoli di gioco mantiene l'interesse del giocatore.

Sei bbe stato parecchio passato per tempo a bordo del razzo.

817

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

The Rocketeer cattura l'attenzione fin dall'inizio: il primo capitolo ha una galassia a un suono meraviglioso ed è molto giocabile (come il resto, comunque). Se solo non fosse così difficile vincere! Un po' di pratica e il giocatore esperto scoprirà che è davvero facile arrivare primi - se si conosce il trucco. I successivi episodi sono più semplici. Molto più semplici. Va bene, troppo semplici. C'è la possibilità che un buon giocatore possa salvare Jesse in un paio di giorni. Comunque, finché dura, The Rocketeer è una gioia per gli occhi ed è caldamente consigliato a tutti i possessori di PC che desiderano un po' di azione.



PROVE SU SCHERMO

THE ROCKETEER



PROVE SU SCHERMO

Genere Piattaforme

Casa Gremlin

Sviluppatore The Warp Factory

Prezzo L.49.900

HARLEQUIN

In tempi in cui la violenza e la distruzione sono diventati il tema conduttore della maggior parte dei giochi d'azione è piacevole scoprire che è ancora possibile produrre dei giochi su temi non violenti che potrebbero piacere anche alle ragazze (querelle da parte delle lettrici di K...). Prendete *Harlequin*, per esempio. Chi gira con una

maschera e indossa un costume multicolore non sembra proprio l'eroe ideale per un azzecato gioco di piattaforma. E invece di eroe si tratta e che eroe. Nell'ultimo sforzo della Gremlin - senza dubbio uno dei loro giochi migliori - questo eroe variopinto si candida come uno dei protagonisti più atletici al pari di Prince of Persia o del grande Sonic in persona.

In due parole, si tratta di un incrocio tra *Robocod* e *Gods*. *Harlequin*, del resto, non fa molli sforzi

per nascondere le evidenti influenze di questi due classici ma l'abilità con cui riesce ad accoppiare i due stili di gioco fa presto perdonare questo dettaglio.

Se, dopo aver dato un'occhiata alle foto, il giocatore ha ancora dei dubbi sulla simpatia di *Harlequin* non deve far altro che leggere lo scenario per fugare gli ultimi dubbi. Apparentemente *Harlequin* è tornato a casa (ma da dove, dal macellaio forse? Perché questi importanti dettagli non vengono mai chiariti?) e trova il suo mondo in uno stato di abbandono e bisognoso di riparazione (...). In effetti può sembrare difficile da credere ma *Harlequin* vive in realtà in un gigantesco orologio chiamato Chimerica. Adesso però la porta è sbarrata e un cartello posto sull'orologio dice "Fuori uso". Così, per restituire pace e armonia alla regione, *Harlequin* deve esplorare le vaste terre di Chimerica - tutte e 23 - per ritrovare i quattro pezzi di un misterioso "cuore" che sono stati, naturalmente, sparsi ai quattro venti. Come potete vedere la trama non sembra tanto violenta e lo scenario si preannuncia carino. Chissà che non possa essere adatto anche agli uomini duri? Se non riuscite a distinguere un Arlecchino da un Brighella o se per voi si tratta solo di una razza di alano allora non saprete di certo che questi personaggi non sono poi così innocui come sembra. Infatti possiedono degli strani po-



teri magici che giustificano lo stile grafico fiabesco, quasi surreale del gioco.

I progressi di *Harlequin* attraverso il mondo di Chimerica sono mostrati su una gigantesca mappa dell'area di gioco dotata di utili frecce del tipo "voi siete qui" che appare prima di ogni livello. In generale il percorso sembra essere deciso dal programma, con ogni livello che conduce automaticamente al successivo, ma i giocatori più attenti si accorgeranno che utilizzando interruttori e affini è possibile aprire dei portali che conducono a livelli alternativi permettendo al giocatore di proseguire nel gioco attraverso un numero di percorsi differenti. Qualunque sia la strada scelta, l'obiettivo di ogni livello rimane comunque lo stesso: raggiungere l'uscita.

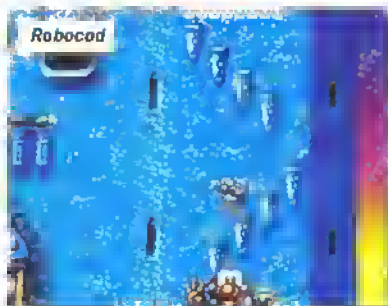
È naturalmente un compito più arduo di quello che ci si potrebbe aspettare dopo il nostro scarico riassunto: la natura degli enormi livelli con scorrimento in otto direzioni li rende difficili da completare. Non che i livelli e le piattaforme siano stati disposti in maniera molto ostica - a pensarci bene un po' sì, ma non si tratta di questo - è il disegno dei livelli stile *Robocod* che offre le difficoltà maggiori. È infatti molto facile perdersi in quanto non c'è una via ben definita da seguire ed è possibile arrivare da A a B in molti modi diversi. Inizialmente il gioco risulta un po' disarmante, al punto da instillare un senso di agorafobia e disorientamento ma presto le cose

Harlequin si candida come uno dei protagonisti più atletici al pari di Prince of Persia o del grande Sonic in persona.

cominciano a girare per il verso giusto non appena il giocatore recupera l'orientamento e comincia a fissare dei punti di riferimento. A dire il vero questo tipo di livelli potrebbero non piacere ai giocatori più pigri che non amano trovare la strada attraverso vastissimi paesaggi - molto meglio avere delle frecce sparse qua e là che indichino la direzione approssimativa da seguire. È sorprendente perciò scoprire

che il gioco non è affatto frustrante o disarmante come verrebbe da pensare guardando giocare un altro per alcuni minuti. Sebbene ci siano diversi momenti in cui sembra impossibile trovare un modo per proseguire o in cui si perde completamente l'orientamento, il gioco riesce sempre a costringere il giocatore a trovare una soluzione. Questo è principalmente dovuto al fatto che l'azione di gioco non conosce pause rilevanti. Dovunque si trovi *Harlequin* è lecito aspettarsi che ci sia qualche trappola nelle vicinanze o che qualche avversario sia alle sue calcagna. Potrebbe essere qualcosa di semplice come un rubinetto che perde (...) o di elaborato come un gigantesco serpente volante ma, ad ogni modo, non c'è un solo posto sicuro nel gioco e, di conseguenza, non c'è tempo per annoiarsi.

Sebbene *Harlequin* sia principalmente un platform game, contiene alcuni elementi tipici delle avventure dinamiche. Uno dei più importanti è rappresentato dalla funzione primaria che



Confrontare *Harlequin* con qualsiasi altro gioco non è un compito facile principalmente perché è un miscuglio di elementi presi da diversi giochi di piattaforme. La migliore definizione

è un incrocio tra *Robocod* e *Gods*. Inizialmente sembra più simile a *Robocod*, ma questo dimostra quanto la prima impressione possa essere fuorviante. In quanto la sola vera somiglianza consiste nelle enormi aree di gioco a scorrimento in otto direzioni. *Harlequin* possiede un controllo del personaggio più sofisticato che, combinato con alcuni elementi tipici di un'avventura dinamica, lo rendono molto simile a *Gods*. Esagerando si può dire che la maggiore varietà di *Harlequin* lo rende leggermente più appagante di *Robocod* anche se ci vuole un po' più di pazienza per entrare nel gioco. Per quanto riguarda *Gods*, non può competere con la velocità di *Harlequin* sebbene l'uso più sofisticato degli oggetti e gli alieni intelligenti lo rendano più adatto al giocatore che cercano u-



(In fondo e sinistra) Boring! Harlequin dimostra che può saltare meglio di chiunque altro. Lo Space Hopper gli permette di saltare da qualsiasi altezza senza alcun danno.

(Sinistra) Ghuf! Non lasciate che Harlequin cada in acqua se non ha a disposizione un certo tipo di maglia - significa morte certa.

(Sotto) Boom! Harlequin usa le sue abilità estetiche per evitare le acque.





Versione Amiga

Essendo uno dei giochi più colorati in circolazione, *Harlequin* non può passare inosservato graficamente a la velocità con cui si muove è davvero impressionante. Il suono è gradavola con una serie di ottimi effetti comici a un delizioso motivetto d'apertura. Ci sono una marea di splendidi piccoli dettagli, la maggior parte incentrati attorno allo stesso *Harlequin* (guardatelo restare senza fiato se lo spingete al limite). Non c'è dubbio, si tratta proprio di alta classe.



Versione ST

Sappiamo cosa siete pensando. Sarà altrettanto bello sull'Atari? Ecco, più o meno sì. Come per *Robocod*, i possessori di Atari dovrebbero accontentarsi di sfondi meno colorati ma a parità quanto a uno schermo leggermente più piccolo la grafica sarà identica o il suono promette di essere molto simile. Benone!

Versione PC



Spiacenti ma lo Gremlin non è intanzionata o produrrà *Harlequin* per questa macchina. Me se il gioco avrà un grande successo, chissà...



Pista i livelli con i pendoli, come quello mostrato in questa foto, rappresentano alcuni dei momenti più divertenti del gioco con Harlequin che vole attraverso lo schermo con la grazie di un trepezista... È davvero difficile come sembra e con un miriade di pericoli che minacciano di far pensare la presa al giocatore in ogni momento, cadere non è poi così improbabile. Naturalmente la caduta può anche essere molto lunga. Meglio essere muniti di ombrello o di una space hopper prima di tentare un'impresa tanto pericolosa.

gli interruttori svolgono nel gioco - ogni livello ne contiene almeno un paio e questi, una volta azionati, compiono diverse funzioni. Possono aprire una porta o un'uscita, mettere in moto una piattaforma o alterare in qualche modo il paesaggio. La disposizione (e la funzione) di questi interruttori spesso costringe il giocatore ad esplorare tutto il livello invece che dirigersi immediatamente verso l'uscita. A volte sono più un grattacapo che un modo per rendere il gioco più vario. Spesso la loro funzione è ovvia - basta colpire uno e una piattaforma comincia a muoversi, ad esempio. In altre situazioni invece non ci sono indizi di ciò che può essere accaduto perché ciò che è stato azionato può trovarsi in una parte del livello completamente diversa. Ovviamente non ha senso mettere delle porte chiuse con accanto l'interruttore per aprirle ma talvolta può essere fastidioso azionarne uno e non avere la minima idea di cosa è successo. Alcuni indizi visivi o meglio ancora sonori sarebbero stati molto utili senza togliere troppo al gioco. Certo non si può avere tutto ma sarebbe stato carino.

Oltre agli interruttori, il mondo di *Harlequin* è densamente popolato di oggetti di ogni sorta, la maggior parte dei quali è chiusa in scatole sorprese in attesa di essere aperte. I bonus disponibili vanno da dolci e torte dispensatrici di energia (oltre che di colesterolo) a oggetti più utili

come l'ombrello che frena la caduta di *Harlequin* permettendogli di scendere come un paracadutista (utile sulle alte vette in quanto le lunghe cadute costano energia), i fuochi artificiali che volano in cerchio attorno al giocatore e servono da scudo e, forse la cosa più strana di tutte, un oggetto magico che trasforma *Harlequin* in un pesce multicolore quando si tuffa in acqua. Senza questo il giocatore annega immediatamente ma se ne possiede uno ci sono tutte le camere sottomarine, simili a quelle di Mario, che aspettano di essere esplorate.

La natura aperta del paesaggio può essere disarmante per i giocatori che sono abituati a muoversi in livelli piccoli e "guidati" ma alla fine quella che ci guadagna è la complessità - se ne siete all'altezza.

Senza dubbio una delle caratteristiche più piacevoli di *Harlequin* è l'incredibile agilità del personaggio principale. Corre e salta come un atleta ma è anche in grado di strisciare lungo strette gallerie, scivolare lungo piattaforme diagonali stile *Strider* e dondolare come Tarzan dai dispositivi simili a pendoli molto comuni all'interno dei giganteschi meccanismi di Chimerica. L'impressione, specialmente sull'osservatore occasionale, è quella di un'avventura tipo *Strider* o *Prince of Persia*. Il controllo tramite joystick è sensibilissimo e ben studiato e permette al giocatore di cambiare completamente la direzione di *Harlequin* a mezz'aria e di sparare in ogni momento indipendentemente dalla sua posizione. Addirittura si potrebbe obiettare che *Harlequin* sia un po' troppo controllabile in quanto è facile esagerare nelle correzioni

anche se non c'è alcuna inerzia con cui fare i conti - qualcosa di appena meno sensibile avrebbe permesso al giocatore di evitare alcuni errori. Gli avversari sono di ogni foggia e dimensione - il tipo specifico varia con il livello ma ce ne sono alcuni generici che si ritrovano per tutta la durata del gioco. La sola difesa di *Harlequin* contro questi ribaldi è una raffica di cuori (oh, per carità) che compie una corta parabola più o meno come le palle di fuoco in *Chouls'n'Ghosts*. Inizialmente sono piuttosto deboli ma un bonus



anche se non c'è alcuna inerzia con cui fare i conti - qualcosa di appena meno sensibile avrebbe permesso al giocatore di evitare alcuni errori.

Gli avversari sono di ogni foggia e dimensione - il tipo specifico varia con il livello ma ce ne sono alcuni generici che si ritrovano per tutta la durata del gioco. La sola difesa di *Harlequin* contro questi ribaldi è una raffica di cuori (oh, per carità) che compie una corta parabola più o meno come le palle di fuoco in *Chouls'n'Ghosts*. Inizialmente sono piuttosto deboli ma un bonus

SALTI, BALZI E PIROETTE

Caspita! Questo *Harlequin* è davvero un tipo atletico. Il momento gioca una parte importante nel suo movimento perciò una lunga rincorsa gli permette di saltare molto più lontano di quello che avrebbe potuto fare partendo da fermo. Come *Strider* può scivolare lungo superfici diagonali (anche molto sottili come linee telegrafiche e cavi) e appendersi al soffitto. Man mano che il giocatore progredisce si accorge che molti elementi del paesaggio sono stati studiati appositamente perché *Harlequin* possa far sfoggio della sua agilità - due sono mostrati qui sotto. Ma attenzione - se da qualche parte sta accadendo qualcosa di utile si può star certi che qualcosa di ugualmente pericoloso sta avvenendo nelle vicinanze, rendendo più difficile il progresso.



Assillee! Non c'è dubbio che i cavi dei dell'Enal sono la via più breve per passare attraverso i letti. L'unico problema è che anche delle scariche ad alto voltaggio usano lo stesso metodo di locomozione.



Bonni! Beh, c'era d'aspettarlo di trovare un cannone in un arco, e questo è particolarmente utile perché trasporta Harlequin verso l'alto a grande velocità. State attenti, comunque, ai piccoli che s'incontrano durante il tragitto.

che li trasforma da rosa in rosso inteso all'idea sia la loro portata che la loro potenza. Concettualmente suona un po' ridicolo (niente spade o pistole ma cuoricini...e come granate cosa ci tiriamo i Baci Perugina?) ma se rinnoviamo ogni inutile preconcetto l'azione può essere frenetica e coinvolgente indipendentemente dall'arma. Sarà perché il giocatore può sparare in continuazione qualunque cosa faccia, sarà per la rapidità di fuoco, ma funziona.

Graficamente, *Harlequin* dà il meglio di sé in situazioni intricate e caotiche. Generalmente, quando succede qualcosa, tutto avviene in maniera coreografica ed elaborata. I nemici esplodono in miriadi di pezzi e le scatole si aprono in mezzo ad una pioggia di stelle. Il gioco dà l'impressione che ci sia sempre molta azione sullo schermo anche quando non sta succedendo nulla di particolare e ciò contribuisce a far sembrare *Harlequin* un gioco per console - ci sono dei momenti in cui sembra uscito da un Megadrive - e, del resto, questa sensazione è avvalorata da un vastissimo insieme di effetti sonori che spaziano dal classico (come le esplosioni) al ridicolo come il grido di gioia che *Harlequin* emette quando scivola lungo una piattaforma diagonale. Sebbene non ci sia musica nel gioco e alcuni effetti abbiano un suono che ricorda un po' il 64 (ma a noi piacciono lo stesso) *Harlequin* stimola positivamente le orecchie oltre che i nervi ottici. Malgrado il fatto che a prima vista possa sembrare una copia di *Robocod*, *Harlequin* è in realtà un gioco sorprendentemente nuovo e originale - non visto nella sua globalità, in quanto gli aspetti principali come gli obiettivi e il controllo del personaggio non contengono nulla di

nuovo, ma visto come somma delle sue singole componenti.

È la moltitudine di piccole idee e tocchi innovativi, come la trasformazione in pesce o il salto nello schermo televisivo per prendere parte ad un programma che stanno trasmettendo, che fa la differenza e spinge *Harlequin* fuori dall'ordinario.

Diversamente da *Gods*, *Harlequin* non assilla il giocatore con orde di nemici - ad eccezione di alcuni livelli gli attacchi dei mostri sono sporadici e tendono ad avvenire singolarmente piuttosto che a grosse ondate di sei o otto alla volta. Così facendo, la difficoltà del gioco può essere attribuita più alla dimensione e al disegno dei livelli. La natura aperta del paesaggio può essere disarmante per i giocatori che sono abituati a muoversi in livelli piccoli e "guidati" ma alla fine quella che ci guadagna è la complessità - se ne siete all'altezza.

Per farla breve, il gioco merita oppure no? Dopo tutta questa discussione la risposta (scontata) è un sonoro Sì. *Harlequin* convince sia tecnicamente che in termini di giocabilità e stimola l'intelletto e l'adrenalina in egual misura. Non è certo perfetto ma non ha grossi difetti e raggiunge lo scopo prefissato che in un gioco, ricordiamolo, è far divertire. I programmatori della The Warp Factory meritano una menzione per aver saputo tirar fuori un così bel gioco da un'idea tanto strana e tutti coloro che apprezzano il surreale e il bizzarro hanno di che esser contenti. Per Carnivale potete anche non vestirvi da Arlecchino - vedete almeno di non perdere il gioco.



K VOTO



Anche velocissima

Davvero molto difficile

Ottimo controllo del personaggio e agilità

Una più vasta scelta di armi e onorabilità. Sarebbe stata deliziosa

900

Malgrado la difficoltà di *Harlequin* non è difficile entrare nel vivo dell'azione - i primi schermi a noi sono poi così impossibili a parer nostro al giocatore di prendere una pausa con il gioco - confidando subito distrutta dalla ferocia di ciò che accade la seguito. È vero, *Harlequin* è un gioco davvero molto difficile ma ben studiato. La bellezza della grafica fornisce un ulteriore incentivo senza togliere la curiosità di vedere come è fatto il livello successivo. I giocatori meno pazienti potrebbero stancarsi di *Harlequin* ma appena comincia a diventare difficile ma a noi è dubbio che la grafica sia così buona per i giocatori che scalano di perseveranza. 23 livelli possono anche sembrare molti ma sono abbastanza vari e bassi d'altura da garantire un bel paio di decurioni o centine per almeno un paio di mesi.





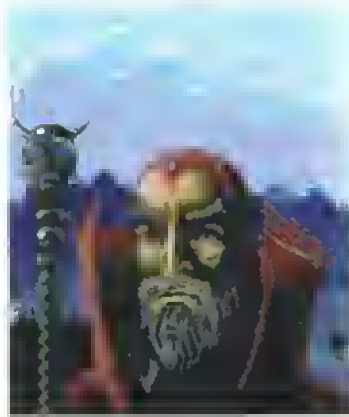
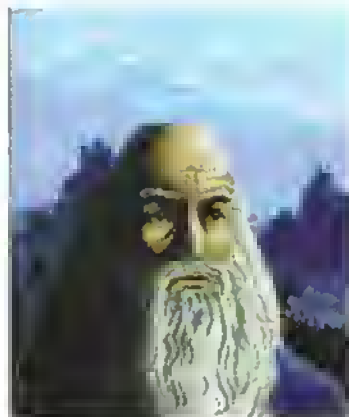
PROVE SU SCHERMO

Genere CdR strategico

Casa Ubi Soft

Sviluppatore I rderne Catilbare

Prezzo £59.900



CELTIC LEGENDS

In un luogo compreso tra la Terra di Mezzo e il mondo di Shannara. In un'epoca remota in cui il Male, rappresentato da Sogrom lo Scarlatto e il suo malefico esercito, occupò il magico arcipelago di Rochebrume nel reame di Celtika. Fu in quel luogo in cui si svolsero le più impetuose, cruento, epiche battaglie per la sopravvivenza del Bene.

In *Celtic Legends* vi calate nei panni di Eskel il Blu, potentissimo mago, chiamato al duro compito di spazzare via dalla faccia della terra il vecchio compagno di studi Sogrom lo Scarlatto; eh sì, come spesso succede, i due frequentavano la stessa scuola di magia, ma col procedere degli studi Sogrom si lasciò affascinare da quello che potremmo definire "il lato oscuro della magia" aspirando sempre più apertamente ad entrare nell'olimpico degli dei (che trama originale).

Un bel giorno (o brutto?) Sogrom si proclamò Demog, cioè Mago Supremo, dando così inizio a una ferocissima guerra che coinvolse, e sconvolse, tutto il reame di Celtika. Dopo alterne fortune il Demog riuscì a occupare per intero l'arcipelago di Rochebrume dove, isola per isola, si sarebbero combattute le battaglie decisive (ricordate Iwo Jima?). Queste isole hanno una peculiarità che le rende più uniche che rare: possiedono delle sorgenti naturali di magia che amplificano oltremodo la potenza dei maghi. Questi posti chiamati Cronlechs (Pentacoli) sono considerati dalla popolazione indigena zone tabù; infatti gli indigeni, che erano in origine esseri umani e animali, ora mutati a causa della lunga esposizione alle sorgenti magiche, odiano profondamente tutti coloro che ne fanno uso e li combattono ferocemente. I più pericolosi sono sicuramente i Serpenti che, dal "basso" dei

loro 4 o 5 metri di lunghezza, sono dotati di velenosissimi denti grandi come spade; poi ci sono i coboldi, per metà uomini e per metà cani; i Wolfens, lupi che hanno assunto la posizione cretta e i Mirros, minotauri di scarsa intelligenza ma dotati di grandissima forza fisica.

A questo punto, dopo una breve introduzione grafica con il paesaggio presentato a scorrimento orizzontale parallaxico, comincia il gioco vero e proprio con la mappa dell'arcipelago di Rochebrume. Se vi sono due isole che lampeggiano potete scegliere su quale andare, altrimenti la scelta è obbligata. Ora avete davanti lo schermo strategico che è diviso in più parti: sulla sinistra appare la pianta dell'isola che indica la posizione delle vostre legioni e quelle del vostro avversario, mentre la parte centrale ne mostra i particolari dividendola in esagoni stile wargame. Altre informa-

zioni, come il numero di punti-magia a disposizione dei contendenti e comandi a icone si trovano nella parte bassa dello schermo. Come qualsiasi wargame che si rispetti, le caratteristiche del terreno (montagne, foreste, paludi) incidono sulla possibilità di movimento delle truppe. Quando è il vostro turno potete decidere se attaccare, disporre sulla difesa i vostri fedeli soldati o creare di nuovi (il tutto andando nello schermo tattico), o costruire un nuovo castello, cosa che costa ben 2000 punti-magia. Questi ultimi si ottengono occupando sia le fonti naturali di magia (i Pentacoli), che danno 150 punti-magia ad ogni turno, sia quelle artificiali (castelli) che ne danno solo 50; ma i castelli hanno l'enorme vantaggio di non consentire all'attaccante l'uso della magia tendendone così molto difficile la conquista. Sia all'interno degli esagoni castello che in quelli Pentacolo Eskel e/o i suoi Maghi (ma la stessa cosa vale per il Demog Sogrom; lo Scarlatto e seguaci) possono creare nuove truppe a patto che abbiano sufficienti punti-magia e una adeguata esperienza. Ma allora, se si parla di esperienza vuol dire che è anche un gioco di ruolo! Giudicate voi, io vi dico soltanto che nello schermo tattico, per ogni personaggio presente, potete avere delle informazioni, date in percentuali, quali la destrezza, la forza, l'esperienza (cioè il numero dei nemici mandati al banchetto divino), il livello di magia (se abituato all'uso) e gli hit point

Il titolo del gioco. Le vostre forze sono asserragliate nel castello. A destra potete intravedere uno degli importanti pentacoli. (Da) Turn al campo di battaglia!



(punti-vita)! Per quel che riguarda le magie a disposizione andiamo dalla classica Fireball (Palla di Fuoco) che può provocare danni più o meno ingenti a seconda del livello di esperienza di chi la lancia, alla Vampirizzazione (ovvero la possibilità di "succhiare" gli hit point al nemico per accrescere i propri), al Deadly Fire (Fuoco Fatale) che uccide all'istante qualsiasi nemico, tanto per citarne qualcuna. Naturalmente ogni magia ha il suo costo, che va da 3 punti per la Fireball ai 400 per il Deadly Fire. Come dicevo prima c'è anche la possibilità di creare nuove truppe; naturalmente anche queste hanno un costo che varia a seconda delle capacità dell'elemento scelto. Ad esempio il soldato semplice, che è un ex contadino ed è male armato, costa 20 punti, mentre il Lord (soldato scelto ben armato) ne vale 40; poi, sempre tra i combattenti, troviamo i Ciclogi (costo 80 punti) e le Idri per le quali occorre spendere ben 300, ma ne vale la pena perché sono utilissime per fronteggiare i Draghi di Sogrom. Tra i personaggi che possono usare la magia abbiamo appunto i Maghi (costo 60), Gli Angeli (100 punti) e gli Arcangeli (ben 300 punti). Tutti questi, se riescono a fare molta esperienza, possono diventare perfino più potenti dello stesso Eskel. Naturalmente Sogrom lo Scatolone ha a sua disposizione truppe altrettanto valide con personaggi equivalenti ma con nomi e fattezze diverse. Lo scopo del gioco è dunque di conquistare tutto l'arcipelago, isola dopo isola. Ciò può avvenire soltanto annuovandoci di volta in volta il Demog, il bello è che per ognuna delle 23 isole presenti occorre trovare una strategia diversa, cosa che rende il gioco accattivante come pochi. Infatti, se per conquistare la prima isola ci vogliono solo un paio di tentativi e un'oretta di tempo, già alla quinta le cose si fanno decisamente più difficili, lunghe e complicate (al momento sono arrivato alla numero 17). La ciliegina sulla torta è l'opzione che consente a due giocatori di impersonare il Bene e il Male e fronteggiarsi senza risparmio di colpi. Dunque Celtic Legends è senza dubbio un ottimo gioco, anzi un K-gioco. Non è per la sua grafica, peraltro molto buona, né certo per il suono, comunque discreto, che Celtic Legends raggiunge l'Olimpo dei giochi; ma lo è per quello che noi in redazione chiamiamo Fattore K, ovvero quel qualcosa, quel nonsoché" in più che ti coinvolge fino a farti bere il

VERSIONE AMIGA

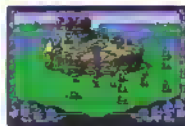
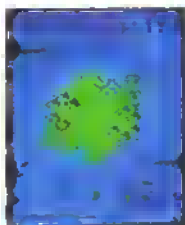


Il gioco ha una buona grafica e i personaggi sono animati in maniera abbastanza divertente. Più che sufficienti anche il suono che raggiunge il top con l'effetto del fulmine scagliato al suolo degli del. Un discreto numero di opzioni rende il gioco completo. Purtroppo per i possessori di PC al momento non sono previsti altri versioni o ciò, ve lo garantisco, è un vero peccato perché il gioco è in grado di assicurare svariate ore di divertimento anche a chi non è amante del videogiochi (ogni riferimento a mio fratello è assolutamente voluto)...

cervello come è successo a me che ho piantato in asso sul più bello (ma proprio sul più bello, non so se mi spiego!) l'ultima mia conquista femminile solo perché ci devo di aver capito come potevo conquistare la quindicesima isola. Per la cronaca l'intuizione era giusta ma la ragazza non l'ho più vista e, colmo degli stralci, va in giro dicendo che ho cambiato sponda! Venti, Vidi, Vici, ma solo rimasi!



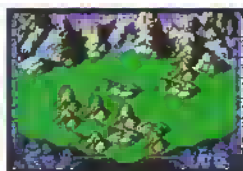
[Sopra] La nostra fortezza vista poi da vicino. Notate il pentacolo in lontananza.



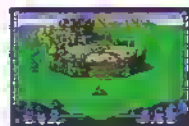
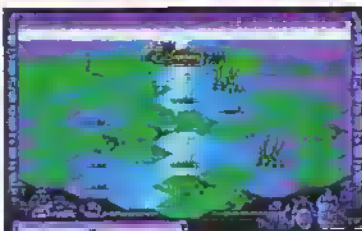
[Alto] La mappa delle prime isole
[Sopra] La cattura di una fortezza avversaria segna per il nemico l'inizio della fine



[Sopra] ... Ed eccola qua! Come potete vedere a uno dei luoghi più gattornati per essere teatro di reciproca marzante



Sword of Aragon dellaSSI era un gioco di guerra fantasy uscito tre anni fa per PC ed Amiga. Nei panni dell'erede al trono di un regno disastroso dovevate sconfiggere orde ed orde di orchetti, scheletri e compagnia bella. Era più complesso e dettagliato di Celtic Legends, ma anche più difficile da giocare. Il gioco della UBI Soft si rivolge ad un pubblico più vasto ed è complessivamente più giocabile, graficamente piacevole e coinvolgente.



[Alto e sopra] Due campi di battaglia. La splendore della grafica è uno dei punti di forza del programma
[Sotto] Vittoria! Un'alba radiosa senza leggere le stanche membra di color che con questo sado brande il nemico (licenza poetica) affondarono le lande arse... (zzzzzzzz)



K VOTO



- Buona grafica e discreto suono
- Molte opzioni compresa quella per giocare a uno contro l'altro
- Ottima giocabilità
- Il Demog comandato da computer troppo spesso non fa le mosse migliori e può diventare prevedibile

915 AMIGA

Il gioco al rivale coinvolgente in la prima battuta. Entrare nel personaggio è estremamente facile a meno che si proceda nella partita il livello di difficoltà suonerà proporzionalmente alla "bravura" raggiunta dal giocatore. Questo garantisce un impegno sempre costante ed è uno dei fattori chiave della longevità di questo titolo, insieme all'opzione per due giocatori. Prima di completare le ventitré isole dovete sudare le proverbiali sette camicie, dopo attendete con ansia un data disk!

GUIDA DI ACCESSO AL GIOCO



PROVE SU SCHERMO

CELTIC LEGENDS



PROVE SU SCHERMO

Genere GdR Strategico

Casa Electronic Zoo

Sviluppatore In Casa

Prezzo N.C.

ABANDONED PLACES

E i sono giochi che si limitano ad essere belli. Altri giochi invece sono pietre miliari nella storia dei videogiochi, perché aprono filoni completamente nuovi ed inesplorati. *Dungeon Master* è uno di questi.

L'avventura della FTL non era completamente originale: nella sua struttura riprendeva elementi già visti in passato in titoli come *Bard's Tale* e *Ultima*. Ma la struttura del party, il peculiare modo di gestire la scheda del personaggio, l'interazione con gli oggetti sullo schermo e la complessità degli enigmi da risolvere determinarono un nuovo modo di rappresentazione e le avventure sotterranee.

Abandoned Places, il nuovo GdR della Electronic Zoo, riprende integralmente le strutture fondamentali di *Dungeon Master*, ma cerca di ampliare il concetto di gioco inserendo le segrete da esplorare in un mondo più vasto e complesso, un background comune che lega più avventure. I programmatori ed i progettisti della Electronic Zoo hanno lavorato sodo su questa serie:

l'ambientazione è ricca e complessa e la ricostruzione del mondo in cui si svolgono le avventure meticolosa. Un intero libro di quaranta pagine è dedicato alle Cronache di Kalyndia, il continente del gioco, con capitoli dedicati alla storia, alle scienze, alle arti magiche e ai mostri. Solo nelle avventure della serie *Ultima* capita di trovare fascicoli informativi che siano così dettagliati e sebbene i testi della *Origin* siano più ricchi di illustrazioni, la lettura del libro è estremamente piacevole. Nelle intenzioni dei progettisti questo background dovrebbe servire da sfondo comune per tutte le avventure e seguiranno nella serie.

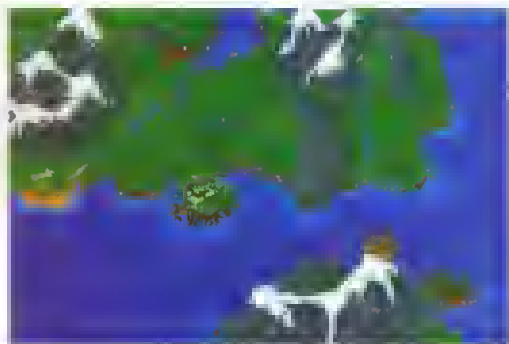
Nella confezione della versione Amiga sono contenute la bellezza di cinque dischetti. Uno è dedicato all'introduzione mentre il programma si sviluppa sugli altri

quattro. I tempi di caricamento non sono particolarmente lunghi ed una volta caricato il programma la necessità di metterci e toglierli e dischetti è minima.

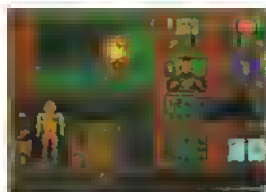
La trama: otto eroi di epoche antiche attendono rinchiusi nella pietra che il continente di Kalyndia abbia nuovamente bisogno dei loro servizi. Il loro nemico di sempre, Bronakh, è stato creduto morto per oltre tre secoli, ma da qualche tempo i mostri che un tempo mai ciavano nelle sue armate hanno ricominciato a infestare la terra. Una delegazione viene quindi inviata per liberare gli eroi dal loro stato di animazione sospesa sotto al Tempio della Luce Celeste, ma qualcosa va orribilmente storto. Quattro degli eroi si risvegliano solo per ritrovarsi nel livello più profondo delle segrete del Tempio, nudi, disarmati, e con mostri ovunque... Il giocatore può scegliere quali degli otto eroi saranno i "fortunati" che verranno liberati. La scelta è limitata perché la compagnia deve essere obbligatoriamente composta da due guerrieri, un mago e un chierico. Ogni personaggio è caratterizzato da un consueto set di punteggi in alcune caratteristiche fondamentali (forza, costituzione...), da un livello di punti ferita e da una serie di abilità particolari, che possono essere incantesimi o conoscenze particolari (come quella di prestare i primi aiuti a un ferito o di arrampicarsi).

La scheda del personaggio rivela, prima ancora che l'avventura abbia inizio, le somiglianze con *Dungeon Master*: tanti quadratini nei quali incasellare l'equipaggiamento e gli oggetti raccolti. Quella del personaggio selezionato è sempre presente sullo schermo e questo è molto comodo, perché non è necessario un comando separato per richiamarla.

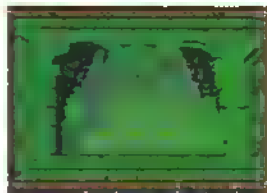
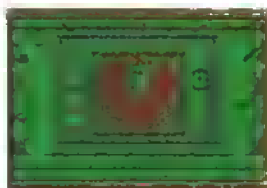
L'ambiente di gioco viene visto attraverso un'apposita finestra. La vista è in soggettiva e ci si sposta utilizzando le frecce direzionali. L'avventura inizia nei sotterranei del tempio della luce, ed i primi obiettivi degli avventurieri sono equipaggiarsi e uscire alla superficie. Il party è debolissimo, ma fortunatamente la presenza del mago e del chierico e dei loro incantesimi



(Sopra) La mappa del continente. *All'inizio del gioco sbucate sotto il tempio in basso a destra (Di sotto)* La schermata principale attraverso la quale controllate la maggior parte del gioco. *(Di sotto)* Le icone dei personaggi. Il diamante illuminato indica la direzione verso la quale sono rivolti i nostri eroi.



(0r) La grafica di parte e scilale ricorda molto quella di altri titoli analoghi. Purtroppo nelle sezioni di gioco ambientate nel sotterraneo è difficile distinguere se sono porte e 90 gradi rispetto alla direzione di marcia



rieste a sostenerlo durante le prime, difficili, battute di gioco.

E a questo punto che il programma inizia a scricchiolare. Le avventure nelle segrete sono cloni di *Dungeon Master* ed *Eye of the Beholder*, ma rispetto a questi due titoli mancano di spessore. Per la maggior parte del tempo i personaggi vanno in giro ad uccidere mostri e a raccogliere chiavi che serviranno ad accedere ad altre zone del dungeon. Mancano i rompicapi che stuzzichino l'ingegno ed il tutto sembra una versione computerizzata delle prime, rudimentali partite a D&D nelle quali si uccideva il mostro, si raccoglieva l'oggetto e si andava ad esplorare un'altra parte delle segrete. Inoltre la grafica con la quale l'ambiente di gioco è stato rappresentato è semplicemente irritante: poco definita, poco colorata e - difetto più grave - confusa. Una delle cose più difficili da comprendere è se c'è un corridoio laterale che si diparte da quello che stiamo percorrendo. È facilissimo non accorgersi di una diramazione e girare a vuoto per ore in cerca del dannato luogo in cui va utilizzata la chiave che abbiamo in mano. Sono debolezze significative che minano pericolosamente la giocabilità, ed è un peccato. Il lavoro sull'interfaccia utente, per esempio, è stato molto buono ed essa è molto più funzionale rispetto a quella di *Eye of the Beholder* stesso. Non secondaria è la presenza di un sistema di automapping (legaia però al ritrovamento di un particolare oggetto). Si tratta di un aiuto che farà la felicità di tutti quegli aspiranti avventurieri che hanno problemi con i giostocopi - e che spesso sono costretti a rinunciare a questo genere di giochi proprio per questa sola apparentemente secondaria ragione. Il mondo esterno è visto dall'alto. L'icona che rappresenta il party si sposta per le terre di Kalyndria, visita le città, conatta personaggi non giocanti ed esplora torii, castelli e segrete. Le città sono gestite in modo simile a quanto avveniva nello storico *Phantasia III* del

Nightmare era un altro titolo che si rifaceva alla tradizione iniziata da *Dungeon Master*. Era ambientato in un unico dungeon, sebbene fosse diviso in quattro sotto-avventure. Era leggermente più ricco di cose da fare rispetto ad *Abandoned Places* e per questo, anche se di poco, la nostra preferenza va a lui.



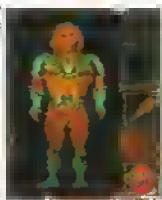
Versione Amica

La grafica non sempre svolge il proprio lavoro. Le immagini dei personaggi sono rudimentali e perfino i colori appaiono scialbi. Ma la cosa più grave è che la rappresentazione delle segrete è confusa, e questo causa errori di direzione e rallentamenti inaccettabili in un'avventura di questo tipo. Il sonoro è senza infamia e senza lode. Una maggiore cura nella stesura della struttura dalla singola segrete avrebbe giovato. Complessivamente, consigliato agli avventurieri incaifti.

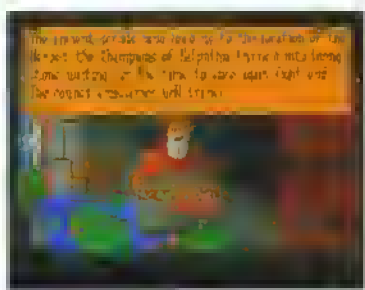
la SSI: Molte icone che permettono di accedere a botteghe di armaioli, guaritori, gioiellieri, ecc... Nonostante nella confezione si proclami che il gioco condurrà i giocatori attraverso una completa esplorazione del mondo, appare evidente che l'ambientazione esterna è solo un pretesto per legare un'avventura nel mondo sotterraneo all'altra.

Abandoned Places, potenzialmente, non è affatto un brutto gioco ma richiederebbe una cura ed un'atten-

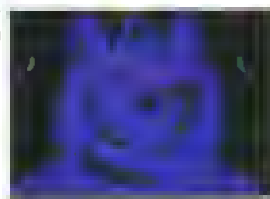
zione per i particolari molto superiore per porsi con successo in competizione con i suoi concorrenti. L'impressione è che lo sforzo profuso altrove nella realizzazione di un singolo complesso di segrete sia qui stato diluito nella creazione di un'intera avventura, con, come risultato finale, una significativa perdita di gusto e spessore. Ciò nonostante l'ottima interfaccia utente e la ricchezza dell'ambientazione rendono il titolo degno di essere segnalato. Se i prossimi giochi della serie riceveranno un'attenzione maggiore saremo realmente testimoni di un altro significativo passo nel cammino aperto, tanto tempo fa, da *Dungeon Master*.



Uno dei nostri eroi in tutto il suo splendore. La presenza costante sullo schermo della scheda del personaggio facilita la gestione dell'avventura.



(5r) Questi due elementi del fuoco abbarrano l'uscita del tempio del cielo.



(Sopra) Due immagini della presentazione. La colonna sonora è indubbiamente una delle cose migliori di tutto il programma



K VOTO



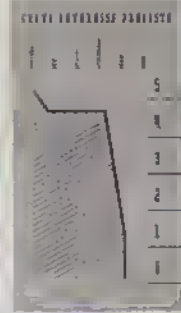
- Ambientazione vaste e ben curata
- Grafica confusa in alcune sezioni di dungeon
- Presenza dell'opzione di automapping
- Singole avventure dotate di poco spessore

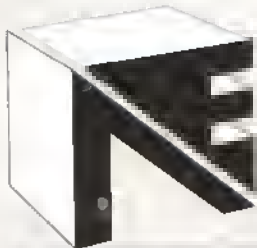
800 AMERICA

Se conoscete il percorso di *Abandoned Places* potete iniziare a giocare immediatamente, ma l'interfaccia utente funzionale ed intuitiva aiuterà anche gli altri ad impadronirsi in fretta dei meccanismi di gioco. L'avventura è lunga e vasta, ed occorre un po' per terminarla. Il livello di coinvolgimento sarà costante ma non entusiasmante, ed una volta che l'avrete terminata... aspetterete il seguito!

PROVE SU SCHERMO

ABANDONED PLACES





NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA



**More Speed.
More Memory.**

NOVITÀ!!!

GARANZIA 1 ANNO

**“TURBO DRIVE” HARD DISK ESTERNO PER AMIGA
500 ESPANDIBILE, RAM FINO 8 MB, SLIM LINE
disponibile versione: 52 MB QUANTUM € 890.000
€ 190.000 per espansione di 2 MB !!!
Versione 120 MB € 1.190.000
Disponibile anche versione per AMIGA 2000**

**A tutti gli acquirenti in OMAGGIO “MOUSE AMIGA”
SUPERSENSIBILE, SEMPRE UTILE!!!**

The CHESSMASTER 3000

en poche cose sono rilassanti come una sana e tranquilla partita a scacchi con il proprio elaboratore oppure, meglio ancora, con un amico altrettanto appassionato del gioco che da un paio di migliaia di anni diverte grandi & piccini.

Ovvero, gloria e (speriamo!) anche vendite ad un buon prodotto che ricalca i fasti di Chessmaster 2100 dal quale il nuovo Tremila si differenzia per diverse caratteristiche inedite che ne fanno un acquisto obbligato per tutti gli amanti degli scacchi.

Su tutte, l'intelligenza artificiale del programma, che è addirittura in grado di suggerire la mossa più opportuna, non semplicemente con una coppia di coordinate, bensì in un inglese "conversato" nel quale si motiva la scelta come se l'avviso venisse da un essere umano invece che da una macchina.

Nel programma troviamo anche un eccellente corso di autoistruzione nel quale Chessmaster 3000 può controllare e guidare i progressi del giocatore, unitamente a caratteristiche di analisi in tempo reale della situazione di gioco: ricerca della soluzione per uno scacco matto che non riusciamo a vedere (avete presente il quesito della Settimana Enigmistica tipo "matto in tre mosse?"), e apertura della scacchiera, mosse consentite e pezzi potenzialmente "sotto cattura": tutte, chiaramente, disgiungibili a piacimento.

Altrettanto curati sono gli algoritmi del gioco, non tanto per il dichiarato aumento di abilità nel gioco (non verificabile da un giocatore del mio livello!; NdR), quanto per la notevole velocità di risposta del computer e per la possibilità di sfidare diverse "personalità" scacchistiche quali il principiante, il maestro, il "mangiapedoni", etc., oltre agli stili di gioco di alcuni grandi campioni del passato, il tutto ampiamente modificabile e personalizzabile.

Molto completi anche i controlli sulla durata del gioco: si può impostare un tempo illimitato, quanti minuti

si deve durare il gioco oppure la singola mossa, quante mosse fare in quanti minuti, quanto il programma deve analizzare le mosse successive, etc., con la possibilità di distinguere e il tempo limite per il bianco ed il nero.

Se si preferiscono le sfide collettive è anche presente un'opzione torneo nella quale si possono iscrivere fino a dieci partecipanti con qualsiasi combinazione di giocatori umani e/o controllati dal computer.

Non manca neanche la possibilità di farsi valutare dal programma per stabilire il proprio livello di abilità secondo le classi riconosciute dalla U.S.C.F. (Federazione Scacchistica degli Stati Uniti) e poter così rendersi conto del proprio valore secondo un metro di giudizio ufficialmente riconosciuto.

Veramente potente, infine, la routine di gestione dei file in input ed in output: completo database delle regole U.S.C.F., 150 partite classiche dalle quali imparare (inclusa la sfida di Lione 1991 tra Kasparov & Karpov!), possibilità di salvare, caricare (ovvio...), cancellare, e spostare qualsiasi partita, ottima interfaccia con i più popolari programmi di database di scacchi (5 notazioni diverse!) e di leggere/scrivere anche file ASCII o stampare partite, mosse e scacchiere anche in modalità grafica.

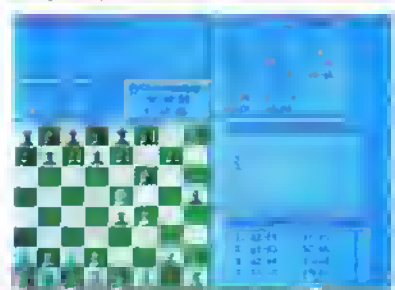
Decisamente valida anche la grafica, supportata da un'ottima interfaccia utente a menù, con la quale è possibile visualizzare diversi set di pezzi, così come orologi personalizzati e scacchiere in 2D oppure in 3D.



(Sopra) La sfida ha inizio... (Sotto) Notate il simpatico set di pezzi



Più i pezzi sono strani e più ci si diverte! (Sotto) I menu sono decisamente completi



PROVE SU SCHERMO:
Genere Strategia
Casa The Software Toolworks
Sviluppatore Henrik Markanus
Prezzo L. N.C.



K VOTO

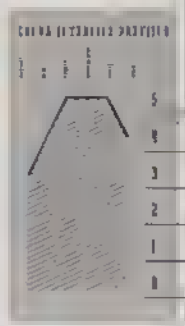


- Grafica eccel-lente
- Menu semplici ed immediati
- Enorme varietà di opzioni
- Richiede un disco fisso per la versione VGA
- Occupa non poco del disco un programma di scacchi
- È totalmente in lingua inglese

920 %

Si fa una fatica non indifferente a trovare affetti in un prodotto simili: probabilmente il più grosso per molti di noi a cui non piacciono gli scacchi è il Chessmaster 3000 a un programma di scacchi... ma, se così fosse, probabilmente non sarete arrivati a leggere sino qui.

Dal momento che ci siete, però, posso solo esprimerne un positivo apprezzamento per il programma scacchistico semplicemente più completo (e intenzionalmente non migliore...) che abbia mai visto, documentazione inclusa.



PROVE SU SCHERMO

THE CHESSMASTER 3000

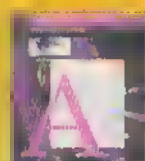
PROFESSIONAL

SOFTWARE

- 3D PROGRESS 379000
- 3D TEXT ANIM 69000
- A-OLD TRANS 229000
- A-MAK II 309000
- A-SALY III 129000
- AC/BASIC 249000
- AC/PROPLAN 379000
- ACAD TRANS 229000
- ADVANTAGE 249000
- AMIGA LOGO 129000
- AMIGAVISION 189000
- AMIGOS 3 D 89000
- AMIGOS 1.2 129000
- ANALYTE 89000
- ANIMAG 179000
- AREAX 59000



- DRAW 4D 309000
- DSM DISASSEMB 69000
- DUDE DIRECTORY 69000
- DYNA CAD 1235000
- EXCELLENCE 2 249000
- EXPRESS COPY 69000
- FRACTAL PRO 29000
- FUTURE DESIGN 3D 89000



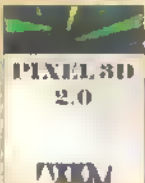
- MUSIC BOX A 99000
- MUSIC BOX B 79000
- MUSIC MOUSE 99000
- MUSIC X 379000
- MUSIC X JR 189000
- MY PAINT Y 2 69000
- NAG PLUS V 3 1 129000
- NAG PLUS V 4 0 129000
- QUINE PLATINUM 89000
- OUTSIDE IN 2 0 179000
- PADEFLIP PLUS 199000
- PADERENDER 3D 199000
- PAESSE TER R 159000
- PAGESTREAM 2.1 379000
- ROLL EN 189000
- RULES TOOLS 79000
- SALON PUBL. 1.1 499000
- SCALA 499000
- SCANLAB 189000
- SCENE GENERATOR 69000
- SCREEN EXT 119000
- SCREEN MAKER 469000
- SCULPT 3D 229000
- SCULPT ANIM 4D 619000
- SERVICE IND.ACC. 129000
- SHOW MAKER 489000
- SHIMULEDUB II BENCH 129000
- SKYLINE BBS 189000
- SOAP SYSTEM 39000
- SOFT 99000
- SOUND MASTER 239000
- SOURCE LEVEL 189000
- SPACE DESIGN 49000
- SPECTRA COLOR 129000
- SPELL A FAR 49000
- STARFIELDS 79000
- STRUCTURED CLIP ART P 79000
- STUDIO FONTS 59000
- SUE HEADS 89000



ROCHARD 52Mb
Espandibile 8Mb con moduli SIM
L. 990.000

- ART DEPART 119000
- ART DEPART PRO 299000
- AUDIO MASTER IV 129000
- AUDIO MAST II 129000
- AUDITION 4 129000
- AZTEC C DEV 379000
- AZTEC C PRO 249000
- BAD 69000
- BAR & PIPE 249000
- BBS PC 4.2 169000

- COMP 5 0 49000
- GRAPHIC DESIGN 159000
- HARMONY 129000
- HD EXPRESS 49000
- ICON MAGIC 79000
- IMAGE LINK 249000
- MAGEMASTER 249000
- INTROCAD 69000
- INTROCAD PLUS 129000
- JUPHATH 229000
- KCS 3 349000



- BENCHMARK M2 249000
- BLITZ BASIC 189000
- BROAD TITLER II 489000
- CALIGARI CONS 309000
- CAN DO 189000
- CAPE 68K 119000
- CELL ANIMATOR 189000
- CINE LINK 379000
- CROSS DOG 49000
- CYRUS ED PRO 129000
- DE MAN V 369000
- DELUXE MAPS 359000
- DIGIWORKS 3D 159000
- DIRECTOR 2.0 159000
- DISKMASTERS II 89000
- DISTANT SLIMS 89000
- DJ HELPER 69000
- DOS 2 DOS 89000



- KCS 3.5 LEVEL II 499000
- KCS 1 6 309000
- KORG M7 189000
- LATTICE C 5 11 379000
- M 249000
- MAQ 2 DOS 129000
- MAGRO 68 189000
- MACRO PAINT 179000
- MAXPLAN PLUS 129000
- MEGA PAINT 309000
- MICROCHE F 129000
- MIDI QUEST 319000
- MIDI REG STUDIO 89000
- MINX 1.5 205000
- MOODELER 3D 129000
- MOVIE CLIPS 49000
- MOVIE BETTER 89000
- MP BACKUP PRO 59000
- MULTIMEDIA KIT 79000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

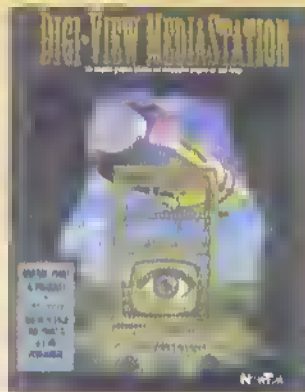
- TRUE BASIC 129000
- TURBO GREY 249000
- T SILV CONVERTER 390000
- T BILVER VIDEO 49000
- TV GRAPHOS 69000
- TV GRAPHOS II 69000
- TV OBJECTS 69000
- TV SHOW V2 129000
- TV TEXT PRO 209000
- ULTRAFORMS PAGE 39000
- ULTRAF PSTREAM 39000
- VIDEO EFFEC 3D 249000
- VID EFFEL 3D PAL 299000
- VID FONTS II 129000



- DRIVE 5 1.4 EXT 284000
- DRIVE 3 EXT 180000
- DRIVE 3 1 A500 HT 145000
- DRIVE CDTV 199000
- ESPANSIAF 612 69000
- ESP. TMB 500 169000
- FLIKER FIXER 499000
- FLIKER FREE 500 599000
- FUTURE SOUND 155000
- GEMLOCK MIM 390000
- GEMLOCK ROT 569000
- INTERNAL TBC 152000
- KICKST. 2.0/1.3 69000
- KICKST. 1.2/1.3 69000
- LIGHT PEN 35000
- LIGHT PEN PRO 170000
- MIDI 49000
- MIDI GOLD 105000
- MIN DEN 99000
- MOUSE ROTEC 39000
- MOUSE SELECTOR 29000
- OFFICE MOUSE 109000
- PERFECT SOUND 135000
- PROG. 68040 350000
- SHPRIF ACCEL 565000
- SHARP JK 100 130000
- SHARP JK 300 376000
- SYNDR EXP. 3 49000
- SWITCHMASTER 720000
- SOUND BLASTER 329000
- SUBMASTER MCV 439000
- SUBMASTER PRO 410000
- SOUND MASTER 230000
- TELEVIDEO AM 199000
- THUNDERBOARD 195000



- VID TITLER 3D 189000
- VID TOAST LIT 69000
- VIDEO TOASTER 39000
- VIDEO TOOLS 379000
- VIDGRAPH FONTS 79000
- VIDEOSCAPE 3D 249000
- VINTAGE AIR 49000
- VISIONARY 129000
- VISTA PAL 79000
- VISTA PRO 189000
- VISTA PRO PAL 189000
- VISTA 1 2 79000
- WORD PERF 4.1 349000
- WORKS PLATIN 249000
- X CAD 3D 619000
- X CAD DESIGN II 189000



Commodore

- AMIGA 500 660000
- AMIGA 500 PLUS TMB + KICKSTART 2.0 730000
- AMIGA 500 PLUS APPETIZER 759000
- AMIGA 2000 1MB + AMIGAVISION 1360000
- AMIGA 3000 25/100 DISPONIBILI
- AMIGA 3000 10WEP 25 200MB DISPONIBILI
- A 590 HARD DISK 20MB A500 650000
- 1084 + MONITOR STEREO 455000
- 1960 MONITOR VGA MULTISYNC 720000
- 1930 MONITOR VGA 610000
- A 10 CASSE ESTERNE AMPLIFICATE 69000
- A 1011 DRIVE ESTERNO AMIGA 169000
- A 2010 DRIVE INTERNO A 2000 165000
- A 2086 SCHEDA AMUS XT + DRIVE 570000
- A 2286 SCHEDA AMUS AT + DRIVE 835000
- A 2301 SCHEDA GEMLOCK 299000
- A 2320 SCHEDA DE-INTERLACE 399000
- A 2630 SCHEDA ACCELL. 68030 189000
- A 2630 4 SCHEDA ACCELL. 68030+4MB 239000
- A 3010 DRIVE INTERNO A 3000 179000
- CD TV 1190000
- TASTIERA CD TV 120000
- MPS 1230 STAMPANTE A AGH 299000
- MPS 1550 STAMPANTE A COLORI 399000
- MPS 1270 STAMPANTE INK JET 299000

GARANZIA 12 MESI COMMODORE ITALIA

PUNTI VENDITA:
ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO



SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI
IN
24/36 ORE
IN TUTTA
ITALIA

ORDINI



Tel. 011/7731114



Fax 011/7731001

SARGON V

osi come vi sono numerosi titoli per chi preferisce gli spara e fuggi o, più in generale, i videogiochi arcade, anche gli amanti dei passatempi-relax possono sognare grazie ad una serie di prodotti di cui questo *Sargon V* rappresenta l'ultima puntata dei titoli dedicati all'utenza "riflessiva" dei passatempi ludici.

Qui, infatti, non ci sono né alieni da massacrare né punteggi mega da infrangere ma bisogna "solamente" muovere dei pezzi su una scacchiera per sfidare il quinto discendente della dinastia dei Sargon; una gloriosa serie di programmi che dagli otto bit si è evoluta sino alla presente versione che rappresenta il meglio della gamma.

Si tratta di un programma molto curato dal punto di vista grafico che include persino l'animazione della mossa con una mano "umana" che solleva il pezzo da muovere e "lo dirige" verso la casella d'arrivo.

Sono selezionabili i tradizionali pezzi di plastica, così come quelli di metallo, i "fantasia" etc., ed anche la scacchiera può essere tradizionale, di legno, oppure di splendido marmo/alabastro, in ad oppure in tridimensionale.

L'intelligenza artificiale di *Sargon V* gli consente di suggerire la mossa migliore, così come di "pensare" anche quando la mossa non tocca a lui, in modo tale da aumentare la potenza di gioco.

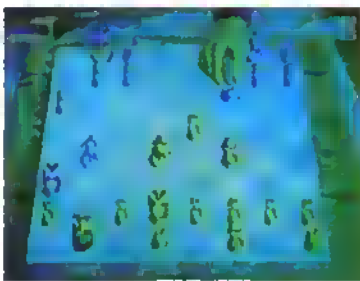
Anche qui non mancano gradite opzioni di controllo per i settaggi del programma quali i tempi di risposta, la durata del gioco, il numero totale di mosse, la modalità torneo e tutta una serie di limitazioni che si possono imporre al gioco per trovarsi di fronte lo sfidante che si desidera, sia per il principiante che per l'esperto di scacchi.

Per chi vuole cominciare dall'inizio vi è un utile

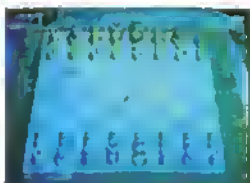
corso di autoapprendimento, così come una serie di partite famose che potranno essere studiate con l'aiuto di *Sargon V* per migliorare il proprio stile di gioco.

Chiaramente il programma include la possibilità di salvare le partite o di stampare la situazione di gioco (elenco mosse, scacchiera, etc.) oltre che, naturalmente, mostrarle a video.

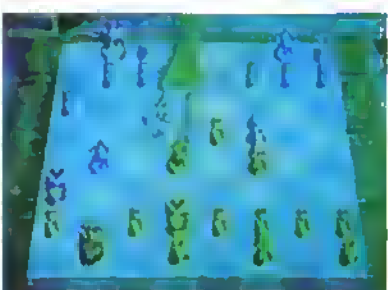
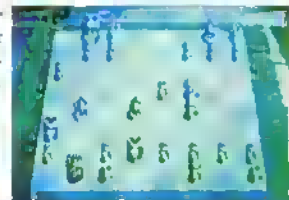
Come già indicato è molto valida anche la veste grafica, coadiuvata da degli ottimi menù a discesa usabili tanto da tastiera quanto da un comodamente consigliato mouse. L'ultima osservazione degna di considerazione per *Sargon V* riguarda la sua totale traduzione in lingua italiana, tanto del manuale che del programma stesso!



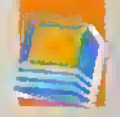
Simpatica la mano animata che sposta "faticamente" i pezzi!



Anche in *Sargon V* la scacchiera è visualizzabile in 2D o 3D



Ecco la mano di *Sargon* che afferra le sue mosse!



PROVE SU SCHERMO

- Genere Scacchi
- Casa Activision
- Sviluppatore Dan & Kathie Spradlen
- Prezzo L.N.C.



K VOTO



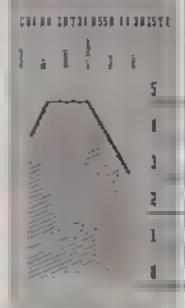
- Grafica animata eccellente
- Prodotto non completo rispetto alle concorrenza
- Prodotto in italiano
- Traduzione ed adattamento non impeccabili
- Occupazione su disco ridotta

915 P.C.

9	9	7	7
---	---	---	---

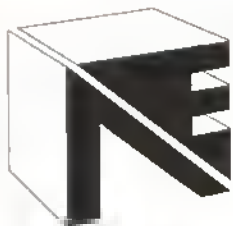
Il rapporto allo spazio che vi porta via su disco offre davvero molto anche se al tratto di un prodotto estremamente "giocoso" e, come tale, prontamente adatto all'utenza più "abieccina".

Sa, del resto, avete problemi con l'inglese la sua scelta è quasi obbligatoria in quanto la girare non c'è davvero alternativa, ma se l'inglese non vi spaventa forse dovrete pensarci bene...



PROVE SU SCHERMO

SARGON V



NEWEL® srl

Computer e accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 323492
Tel. Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 3300035
Tel. Off. Spedizioni (02) 3300036

Richiedi il nostro
nuovo catalogo

**NEWEL OFFRE OLTRE 3000 ARTICOLI
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER
AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA**

**QUANTO COSTA IL TUO PC?
POCO, POCCHISSIMO CON I NUOVI PC NEWEL 286 PLUS!**

**GARANZIA
1 ANNO
TOTALE!!!**

**OMAGGIO
MOUSE MICROSOFT COMP.
& 10 GIOCHI!!!!**

ESEMPIO:

- 286 16/21 MHz.
- 1 MB RAM
- 1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)
- 1 HARD DISK 50 MB
- 1 SCHEDA VGA 256K
- 1 S. PARALLELA
- 2 S. SERIALI
- 1 TASTIERA ESTESA
- + MONITOR VGA "COLORI"
- L. 1.490.000 IVA COMPRESA!

**PRESENTA QUESTA RIVISTA ALL'ACQUISTO DEL TUO PC PLUS 286/386 o 486
RICEVERAI COMPLETAMENTE GRATIS IL FANTASTICO PACCHETTO SOFTWARE
WINDOWS 3.0 ITALIANO (ORIGINALE) "FANTASTICO"**

**Suond Blaster Plus 2.0
Per il tuo PC**

**OFFERTA
NEWEL
L. 249.000**

ATTENZIONE!

Ricorda, un computer non può essere acquistato ovunque, ma solo presso una organizzazione specializzata che è in grado di consigliare e assistere il cliente prima e soprattutto dopo la vendita!!!
Lo NEWEL è una società che opera nel settore oltre 10 anni. Noi trattiamo tutte le migliori marche, e quindi siamo in grado di offrire il computer che si addice di più alle vostre esigenze.
Da noi non trovi soltanto il computer ma anche tutto ciò che ti può servire successivamente, hardware & software.
Pensaci, prima di comprare il tuo computer!

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

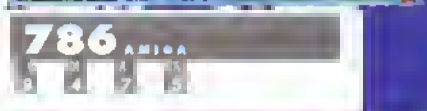
Marzo pazzarello, se vedi il sole prendi l'ombrello. Voi invece leggete le strisce. In queste pagine, infatti, recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

FANTASTIC VOYAGE

Twentieth Century Fox, Amiga, I. 59.900
Se un film ha ottenuto diversi premi, i favori della critica cinematografica e, soprattutto, un grande successo nelle sale, è facile che prima o poi ne venga tratto un videogioco, anche se il film in questione risale a 25 anni fa. *Fantastic Voyage* (Viaggio Allucinante in Italia) fece la sua comparsa nei cinema nel lontano 1965, vincendo, l'anno dopo, diversi premi e riconoscimenti per gli effetti speciali. Ancora oggi questo film è considerato uno tra i migliori del suo genere. Dopo questa premessa a scopo informativo passiamo al gioco vero e proprio. La trama è semplice e a bordo del sommano Proteus, sei stato miniaturizzato e intrappolato nel corpo di uno scienziato in stato di coma profondo. Per salvargli la vita, bisogna navigare in un

labirinto di vasi sanguigni, alla volta del cervello, combattendo anticorpi, leucociti e soprattutto i pericolosissimi virus. Arrivati al cervello, bisognerà distruggere con un laser il grumo di sangue che minaccia la vita dello scienziato.

La versione Amiga di *Fantastic Voyage* ha una grafica superba, molto dettagliata e suggestiva con degli effetti di luce ben realizzati. Degno il sonoro, le opzioni e infine i caricamen, fortunatamente ridotti al minimo indispensabile. L'unica pecca che si può riscontrare è l'eccessiva difficoltà del gioco, ma per fortuna i "continua" sono infiniti. Chi, comunque, ama questo tipo di giochi e, soprattutto, non ha problemi di portafoglio troverà in *Fantastic Voyage* un prodotto interessante.



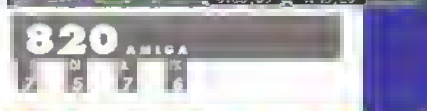
4D SPORTS DRIVING

Mindscape, Amiga, I. 59.900
Oh, gente, non può andare sempre bene, la fortuna ci assiste con *4D Sports Driving*, ugualmente fluido e divertente nelle versioni per Amiga ed MS-Dos, ci rende oggi con questa simulazione di pilotaggio sportivo un tempo apprezzata sui PC; si tratta una specie di *Hard Driving* elevato al quadrato, con la possibilità di scegliere e tra un ampio catalogo di vetture gran turismo da guidare su tracciati di varia lunghezza e difficoltà, editabili o progettati ex-novo.

Il gioco in sé non ha perso nulla nella conversione di formato: tutto identico dal menu alla grafica digitalizzata (praticamente VGA), dallo scheletro vettoriale delle auto all'audio (Soundblaster); vi è persino la possibilità di utilizzare la tastiera in sostituzione del

fidio joystick per affrontare i tracciati. Il problema è il "4D Engine", ovvero l'algoritmo che gestisce la grafica vettoriale, che, se funzionava egregiamente per muovere i pugili del primo programma della serie, si rivela molto adatto quando si tratta di far sgommare le auto sull'asfalto simulato (non sono Carla, non preoccupatevi) se cercate di usare il livello maggiore di dettaglio vedrete il vostro computer prendere il quarto d'ora accademico tra un frame e l'altro; scegliendo una definizione inferiore la velocità migliora ma il fascino del gioco decade in egual misura.

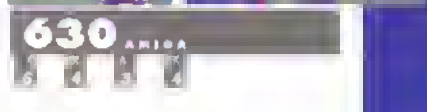
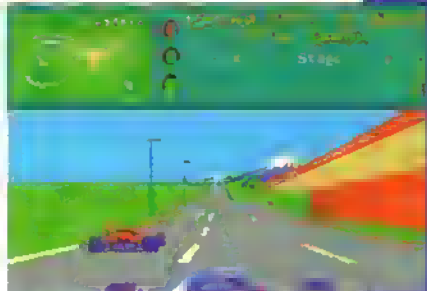
Brutte notizie anche per i possessori di schede acceleratrici, per ottenere la fluidità di un 386 SX dovete aver almeno un 68040! Un vero peccato, soprattutto se avete visto quello che fa *Grand Prix*.



VROOOM

LiSoft
Siete appassionati di Formula 1? Eravate convinti che F1 Grand Prix fosse il gioco migliore nel suo genere: insuperabile almeno fino al 2010? Beh ora è uscito *Vrooom*, e dopo averlo giocato posso assicurarvi che resterete della vostra idea. Siamo di fronte ad uno di quei giochi che non hanno un unico grande difetto, ma si dimostrano un vero e proprio campionario di piccole imperfezioni e sciattorie, derivanti fondamentalmente da un progetto iniziale non ben delineato. L'intendimento dei programmatori era probabilmente quello di creare un arcade di lusso, con grafica bitmap mescolata a vettori, che offrisse contemporaneamente la sensazione della simulazione (le sei marce ed i sei circuiti) e la giocabilità che

deriva dalla semi-industria italiana e dalla facilità di pilotaggio. Se l'idea poteva essere buona, anche se non originalissima, la realizzazione lo è stata molto meno, principalmente per la meccanicità dei comandi, soprattutto se si utilizza un mouse, e la scarsa integrazione tra vettori (belli) e sprite tradizionali (discreti ma pesantemente gestiti). A tutto ciò va aggiunto un sonoro indegno di Amiga ed occasionali scadimenti nell'aspetto visivo in un prodotto che non riesce ad entusiasmare nello stesso modo di giochi analoghi meno ambiziosi ma più divertenti (ma riferisco a *Warm Up* dell'idea per non parlare dei vari *Monaco GP* e affini). Come dicono i professori quando danno indirettamente degli imbecilli agli alunni recalcitranti: "L'impegno non si discute ma i risultati mancano".



IL GIOCO
STRISCIA
ST

G E O W O R K S

ENSEMBLE™

A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

VERSIONE
1.2
L. 349.000
Iva Inclusa



PACCHETTO INTEGRATO IN AMBIENTE GRAFICO



COMPRENDE INFATTI:
GEOWRITE-SLENDID PROGRAMMA DI WORD PROCESSING (WYSIWYG) CHE OFFRE UNA RICCA COLLEZIONE DI FONT SCALABILI DA 4 A 792 PUNTI IN DIVERSI STILI, IMPAGINAZIONE A PIU' COLONNE ED UN CORRETTORE DRTOGRAFICO CON OLTRE 300.000 VOCABOLI INCREMENTABILI.



NONCHE':
GEODRAW- FACILE PROGRAMMA DI DISEGNO DIENTRATO AGLI OGGETTI. CONSENTE LA ROTAZIONE DI IMMAGINI E TESTI. UN VERO E COMPLETO DESKTOP PUBLISHER SEMPLICE E DIVERTENTE DA USARE. E ALTRI 5 APPLICATIVI.

PIU' FACILE E IMPOSSIBILE !



*E compatibile con il task del DOS 5.0, quindi consente di mantenere attivi più programmi DOS contemporaneamente. Supporta le reti locali Novell® LANtastic™ e LAN Manager™.

Sistemi richiesti: IBM XT, AT, PS/1, PS/2 ed altri PC compatibili al 100%. 512K RAM Hercules CGA, EGA, VGA, MCGA, DOS 2.0 o superiore, hard disk con 5MB di spazio libero, mouse. GeoWorks Ensemble è compatibile con oltre 400 stampanti di larga diffusione, PostScript® e compatra.

PER RICEVERE UN DEMO DEL PRODOTTO SPEDITE QUESTO TAGLIANDO A:
LEADER PC LINE - VIA MAZZINI, 12 - CASCIAGO (VA) **K**

NOME
COGNOME
VIA N
CITTA' PROV CAP TEL

Per informazioni telefonate a: **LEADER PC LINE - Tel. (0332) 228.050**

Copyright © 1991 - 1990 GeoWorks. Tutti i diritti riservati. GeoWorks, Ensemble, GeoWrite, GeoDraw sono trademark della GeoWorks. DUTCH OUTLET

WILLY BEAMISH

Sierra - On-Line, Amiga L. 89.900

Evviva, mamma Sierra non ha abbandonato gli amighisti! La regolarità delle uscite sta diventando proverbiale: prima il MS-Dos, dopo 15 giorni Amiga.

Willy Beamish è un'altra nota che compone il "crescendo maestro" di questa storica software house nel campo degli adventure, diretto magistralmente dallo sviluppatore Dynamax. Tecnicamente credo si sia raggiunto l'apice, nonostante i limiti emersi dalla prova su schermo della versione PC che non posso che sottoscrivere: anche su questa macchina la grafica è ai massimi livelli ed il sonoro segue a ruota, contribuendo al coinvolgimento dell'avventuriero nell'esplorazione delle innumerevoli locazioni. Tutto questo, però, si paga in termini di spazio occupato sui dischetti, che sono ben 12, e di RAM necessaria a gestire la mole di dati,

che esclude subito i possessori di soli 512K dalla lista dei possibili acquirenti.

A dire il vero la configurazione ideale comprende anche un hard disk con almeno 8 Megabyte da pombari in quanto l'attesa per il caricamento da dischetto rischia di rendere l'esplorazione molto meno avvincente: è un po' come vedere un film alla Indiana Jones con interruzioni pubblicitarie ogni tre minuti a conti fatti un programma nato per sistemi "ricchi" che effettivamente sono una minima parte, almeno tra i Commodori.

Al di là di queste speculazioni, se siete appassionati di avventure e dinamiche e vi sono piaciuti *Rise of the Dragon* e *Hearts of China* non perdetevi *Willy Beamish*, sarebbe un peccato.

VOTO VERSIONE PC: 80;



820 AMIGA
Q OC A BK
9 8 7 7

WING COMMANDER 2 - SPECIAL OPERATIONS 1

Origin, PC, L. 49.900

Credevate che dopo la vittoria sui Kibrathi a K'thrak Mang fosse il momento di godervi le meritate vacanze? Beh, sbagliavate di grosso! Viste le vostre qualità siete stati scelti per fare parte del gruppo "Operazioni Speciali" e come prima missione siete stati incaricati di salvare i mondi sotto il giogo dell'Imperatore. Normale routine? Altro errore! Un armistizio a bordo dell'incrociatore Gettysburg è portato a vostri stessi compagni a darsi alla pirateria. Dovrete affrontare anche loro, ma questa volta i nemici disporranno della stessa attrezzatura, delle stesse armi e della stesso allenamento di cui voi siete in possesso. Niente mani vero?

WC2 - Special Operations non porta grandi innovazio-

ni rispetto all'originale fatta eccezione per quel che riguarda la trama, nuovi piloti e un nuovo mezzo di combattimento. Perciò, soffre degli stessi problemi e vantaggi degli episodi precedenti. Ottima giocabilità (se siete in possesso di una macchina adeguata), minima sensazione di interagire con la trama del gioco a seconda del successo o meno delle varie missioni, stupenda grafica che riesce a coinvolgere completamente il giocatore, sono il degno della Royal Philharmonic Orchestra (sempre che abbiate a disposizione una scheda sonora che vi permetta di ascoltarla).

Detto questo, se giocare a WC2 vi ha preso fino al midollo e un acquisto essenziale, se siete rimasti delusi dall'originale non spetate che le cose migliorino poi di molto con questo primo data disk.



800 PC
Q OC A BK
9 8 7 6

WAYNE GRETZKY HOCKEY 2

US Gold, PC, L. 69.900

Se qualcuno di voi si sta chiedendo chi diavolo sia Wayne Gretzky, posso dirvi subito che è un grande campione della NHL, la lega professionistica americana. Chi, come me, aveva apprezzato il gioco originale, è in un'attesa ripiena per questo seguito che prometteva di essere il miglior gioco di hockey per PC (l'unico concorrente degno di nota sul mercato è *Face Off*, decisamente in quanto a giocabilità).

Se le delusioni videoludiche potessero essere comparate a quelle affettive, potrei dire che WGH2 mi ha letteralmente spezzato il cuore. Mollissime opzioni, "faticose" di ogni tipo per ogni giocatore (in perfetto stile americano), tutte le squadre della NHL, d'accordo, ma la partita, che dovrebbe essere il momento di

maggior eccitazione in un gioco di questo tipo e estremamente deludente. Piccoli sprite visti dall'alto girano per il campo ghiacciato ricordando più i ragazzini che al sabato pomeriggio inondano il Palaghiaccio che non giocatori di hockey. È possibile selezionare il color e delle maglie delle due squadre, ma è d'importanza minima, in quanto gli sprite sono talmente piccoli che il color e viene suddiviso su una manciata di pixel. Non è certo quello che si può aspettare da un gioco per PC di questi tempi. Caprei fosse uscito cinque o sei anni fa, ma al giorno d'oggi WGH2 è quanto mai anacronistico.

Insomma, un gioco che non merita nemmeno di essere preso in considerazione se solo vi piace uno sport come l'hockey su ghiaccio, cominciate a odiarlo.



680 PC
Q OC A BK
9 8 7 2

VIDEO KID

Gremlin, Amiga, L. 49.900

A quanti di noi non è mai successo di tornare a casa, trovare il videoregistratore nuovo collegato con il televisore, inserire un videotape e, dopo una risata salda, venire insuecchiato all'interno del video vestiti da stregoni? Billy, il nostro Video Kid, è uno dei tanti che vivono quotidianamente questa esperienza, settimanale panico e distruzione nei cinque mondi che il cattivone di turno ha creato ad hoc, con lo scopo di tornare al più presto alla vita normale (ma l'ha vista bene?). I mondi, che chiaramente sono infestati da trappole e nemici a volontà, sono articolati in 4 sezioni ciascuno (immagino che non sia necessario parlare del Terribile Giardinetto Gigante che cerca di impedire il passaggio alle sezioni successive) e sono caratterizza-

ti da ambientazioni sempre differenti: attraverso sarete nell'ordine il mondo medievale, quello western, quello fantascifico, Chicago anni 30 e, ultim in fundum, l'agghiacciante mondo horror. Visti i presupposti nessuno vi biasimerebbe se vi fosse immaginato una dinamica di gioco stile *Peechadun* o a scorrimento orizzontale... e invece no (tè), cercate di pensare al mitico *Blood Money* della Psygnosis con un maghetto al posto dell'astronave; una specie di shoot'em up a scorrimento quadridirezionale, non avrà la potenza incrementabile, bonus e monete per aumentare il punteggio. Grafica buona, sonoro buono, giocabilità buona, ed i nostri complimenti alla Gremlin che dimostra con questo software di saper produrre con successo anche giochi che non riguardano la guida.



890 AMIGA
Q OC A BK
9 8 7 7

IL GIOCO STRISCIA

FLOPPERIA

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano

Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.

Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Neogoio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB
L. 469.000
PAL
L. 569.000

ACCESSORI FAMI COM
Big Power Joypad 110.000
Joypad 65.000
SuperNES Converter 39.000

SOFTWARE FAMI COM
Actraizer 119.000
Area 88 - UN Squadron 129.000
Augusta Galt 158.000
Big Run 109.000
B. Laimbeer's Combat Basketball 147.000

Bombard 99.000
Bull Vs. Lakers 138.000
Castlevania 154.000
ChessMaster 150.000
Darius Twin 134.000
Dimension Force 129.000
Equinox 144.000
Final Fantasy 169.000
Final Fight 149.000
Gamma League Baseball 140.000
Geoman 139.000
Gradus III 130.000
Gundam '91 138.000
Hole In One 151.000
Hook 164.000
HyperZone 129.000
Jerry Boy 149.000
Jica & Mac 141.000
John Madden Football 144.000
Lemmings 159.000
Mystical Ninja 147.000
NC-AR Basketball 169.000
Paperboy II 150.000
Pilot Wings 129.000
Populous 141.000
Pro Soccer 149.000
Raiden Densetsu 160.000
RPM Racing 150.000
SD Great Battle 138.000
Sim City 135.000
Super Bomblitz 134.000
Super Chinese Wars 158.000
Super EDF 160.000
Super Fire Pro Wrestling 168.000
Super Ghoul's n' Ghost 156.000
Super Mario World 164.000
Super R-Type 147.000
Super R-Type 134.000
Super Soccer - Kick Off 149.000
Super Stadium 139.000
Super Tennis 134.000
Super Wokya Land 156.000
Thunder Spirit 173.000
True Golf Walaola 163.000
Tyson's PowerPunch 163.000
Ultraman 135.000
UltraMan 129.000
VanVale Ice 150.000
V's III 149.000

MegaDrive
Scart - RGB
L. 279.000
PAL
L. 299.000

ACCESSORI MEGA DRIVE
Sega Joypad 49.000
Pro-2 Joypad 59.000
Euro/Japan converter 29.000
Cavo Scart-RGB 25.000

SOFTWARE MEGA DRIVE
688 Attack Sub 129.000
Afterburner II 89.000
Air Driver 69.000
Air Wolf 89.000
Alien Storm 99.000

Ari Odyssey 115.000
Arrow Flight 59.000
Atomic Backlot 85.000
Back To The Future III 109.000
Bare Knuckle 99.000
Barman 89.000
Bartle Gaffer 59.000
Bartle Master 99.000
Bartle Of Bohama 99.000
Bartle Squadron 89.000
BlackOut 63.000
Bonzato Brother 89.000
Carnivalia II 99.000
Crack Down 78.000
Cyber 55.000
Cursed 89.000
Dangerous Seed 79.000
Dark II 109.000
Dark Castle 99.000
Devil Crash 116.000
Dick Tracy 79.000
DinoLand 99.000
Duke 140.000
Dynamite Duke 77.000
E-Sword 61.000
E. Viento 140.000
Elemental Master 77.000
F-22 Interceptor 89.000
F1 Circus 122.000
F1 Grand Prix 127.000
Fantasy Soccer 127.000
Fighting Ninja Legend 99.000
Final Blow 116.000
File Mustang 95.000
Fire Shark 59.000
Flicky 75.000
Forgotten World 74.000
Gambler 65.000
Gain Ground 127.000
Gangy Force II 79.000
Ghosts Busters 65.000
Golden A's 79.000
Golden Axe II 98.000
Ghoulia 72.000
Gymnast 100.000
Hard Driving 94.000
Heavy Unit 81.000
Herzog Zwei 94.000
Hunter Yoko 81.000
Hurricane 73.000
Ice Hockey 109.000
Image Fight 99.000
Inspector-X 89.000
James Pond 75.000
Joe Montana Football 79.000
Joe Montana Football II 126.000
John Madden Football 99.000
Juju Legend 77.000
Junction 95.000
Kagei 79.000
King Of Beasts 147.000
Kix 149.000
Kugga 129.000
Lakers Vs Celtics 95.000
Legend Of Riders 109.000
Lynx 69.000
Magical Hat 69.000
Majong Detective 86.000
Marble Land 116.000
Mario Lemmink Hockey 111.000
Marvel Super 79.000
Master Of Monsters 99.000
Mega Trax 79.000
Meca 99.000
Mickey Mouse 89.000
M. Mouse II Fantasia 89.000
Midnight Resistance 99.000
Monsters Lore 63.000
Moonwalker 69.000
Nazi Star Kan II 79.000
Oul Run 99.000
Par Riley Basketball 95.000
PGA Tour Golf 105.000
Phantasy Star II 139.000
Phantas 61.000
Populous 75.000
Prof Baseball 91 89.000
QuackShot 99.000
Raiden Trax 79.000
Raiden II 79.000
Raiden Saga II 79.000
Ringside Angel 103.000
Rolling Thunder II 118.000
Saint Knight 79.000
Sant Sword 112.000
Shadow Dancer 66.000
Shanghai III 85.000
Shiten-Miyoon 79.000
Shining In Darkness 139.000
Sonic The Hedgehog 99.000
Space Barrier 116.000
Space Gormita 98.000

Space Harrier II 79.000
Space Invaders 91 89.000
SpiderMan 81.000
Star Control 119.000
Street's Of Rage 111.000
Street 119.000
Super At Wall 77.000
Super Hang On 65.000
Super Monaco GP 99.000
Super Real Basketball 79.000
Super Shinko 75.000
Super ValleyBoy 79.000
Sword Of Sador 99.000
Sword Of Vermilion 135.000
Tatsun 58.000
Tyrano World Cup 92 95.000
Tennis 109.000
Thunder Force II 78.000
Thunder Force III 109.000
ThunderFax 109.000
Tom-Jam & Earl 99.000
Tommy Lasorda Baseball 100.000
Total Total Total 79.000
Trouble Shooter 97.000
Turlican 99.000
Twin Cobra 96.000
Ultimate Fox 81.000
UncleIvan 91.000
Valius II 79.000
Vapor Trail 81.000
Venetex 70.000
Volfied 81.000
Want Want World 108.000
Wardner Forest 74.000
WhipRush 59.000
Winter Challenge 114.000
Wonderboy III 92.000
Wrestle Wars 79.000
XDR 87.000
Zero Wings 69.000

Zero Wings 79.000
Lucky Monkey 58.000
Marble Madness 69.000
Mickey Mouse 61.000
Mickey's Danger Chase 63.000
Moltrax Mahiats 49.000
Mysterium 60.000
Navy Seal 56.000
Nebulus Soccer 51.000
Nemesis 60.000
Nemesis II 48.000
NFL Football 79.000
Nobunagas Ambition 77.000
Operation C 66.000
Operation Gundam 54.000
Orpheo 55.000
Pac Man 55.000
Paperboy 60.000
Parodius 56.000
Pinball 63.000
Papeye 59.000
Princes Of Persia 109.000
Pro Wrestling 58.000
Punchout 47.000
Quarth 54.000
R-Type 99.000
Revenge Princess Bob 80.000
RoboCop 63.000
Roger Rabbit 66.000
Rubber Saver 58.000
Samurai Carnival 58.000
Samurai Fighter 61.000
Snow Brothers 68.000
Soccer Boy 63.000
Space Invaders 58.000
SpiderMan 60.000
Sungus 76.000
Super Mario Land 52.000
Super Robot 58.000
Tecmo Ninja 80.000
Teenage Ninja Turtle 63.000
Teenage Turtles II 63.000
Tennis 58.000
Terminator 61.000
Torpedo Range 58.000
Twin Bee 61.000
UltraMan 69.000
Turlican 69.000
WWF Superstars 65.000

Game Boy
L. 250.000
in omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY
CaseBoy - borsa strap 29.000
WideBoy - ingranditore 30.000
Illuminator 25.000

SOFTWARE GAMEBOY
Adds Family 70.000
Aero Star 51.000
Allway 58.000
Allway II 49.000
Allway Space 66.000
Atomic Punk 99.000
Baseball 49.000
Boltman 61.000
Battle Roads 66.000
Battletax 79.000
Blades Of Steel 63.000
Bomber Boy 54.000
Boltman 56.000
Bubble Bobble 58.000
Burger Time Deluxe 60.000
Caesars Palace 69.000
Castlevania 55.000
Castlevania II 67.000
Cave N'or 51.000
Chase HQ 63.000
Chopfinger 58.000
Contra 56.000
Crimo Tank 59.000
Cyril's Grand Prix 56.000
Dead Heat Scramble 56.000
Demomom 56.000
Double Dragon 66.000
Double Dragon II 66.000
Double Dragon 69.000
Dr. Mingo 69.000
Dracula II 54.000
Dragon's Lair 58.000
Duck Tales 63.000
F1 Race 59.000
F1 Spirit 63.000
F1 Boy 63.000
Face Ball 2000 77.000
Fastest Trax 61.000
Final Fantasy Legend 72.000
Fier Of The North Star 75.000
Fortified Zone 60.000
GameBoy Wars 63.000
Golf 45.000
Grenins II 61.000
Hof Wrestling 58.000
Hunt For Red October 58.000
Jungle Yars 56.000
Kilchen Panic 56.000
Kix 60.000
Kung Fu Master 60.000
Kung Fu X 63.000
Kwik 60.000
Lacroan Heroes 54.000

ACCESSORI GAMEBOY
MasterSystem converter 49.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD
Earliest Events 125.000
Heavy Nova 125.000
Rise Of The Dragon 125.000
Soft-Feede 119.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR
MasterSystem converter 49.000

SOFTWARE GAMEGEAR
Baseball 58.000
Chase HQ 69.000
ChessMaster 69.000
Columbus 69.000
Donald Duck 49.000
Dragon Crystal 69.000
Dragon Ninja 69.000
Fantasy Zone 75.000
Fray 69.000
G-Loe 69.000
Gear Stadium 63.000
Golby 59.000
Golden Axe 69.000
Griffn 68.000
Hartley Wars 65.000
Hartley Golby 51.000
Head Buster 55.000
Kinetic Connection 55.000
LeaderBoard Golf 77.000
Magical Guy 69.000
Majesty Land 63.000
Mickey Mouse 69.000
Ninja Endless 69.000
Oul Run 70.000
Pango 58.000
Pap Breaker 69.000

Psychic World 69.000
Puzzle Maze 69.000
Raiden Saga II 75.000
Ryuken 55.000
Shinobi 69.000
Sonic The Hedgehog 79.000
Space Harrier 63.000
SpiderMan 69.000
Super Golf 69.000
Super Monaco GP 69.000
Wagon Land 73.000
Wolf Of Berlin 59.000
WonderBoy 69.000
Woolly Poo 63.000

Modelli PC Engine
Caregraf II'
(Scart - RGB)
L. 269.000
SuperGrafx
(Scart - RGB)
L. 329.000
PC Engine GT
L. 588.000

SOFTWARE PC-ENGINE
1941 127.000
BomberMan 89.000
Darius Plus 127.000
Darius 69.000
Fighting Run 107.000
Final Lap Twin 90.000
Final Soldier 95.000
Hill The Ice 99.000
Image Fight 99.000
Megalopolis 95.000
Naxal Stadium 94.000
PC Genin II 89.000
Power Golf 56.000
PowerLeague IV 29.000
Saramanda 99.000
Temple Village 127.000
TV Sport Football 96.000
Voxis Iir 107.000
Volfied 94.000

Neo-Geo
Scart - RGB
L. 688.000

SOFTWARE NEO-Geo
Alpha Mission II 350.000
Chess Wizard 410.000
Ghost Pilot 370.000
Ghost Pilot 350.000
Joy Joy Kid 270.000
King Of The Monsters 350.000
League Bowling 330.000
Magical Lara 290.000
Nani 1975 250.000
Nina Combat 320.000
Pro Baseball 350.000
Ragyu 360.000
Riding Hero 350.000
Sengoku 340.000
Super Baseball 2020 410.000
Super Spy 350.000
Top Player Golf 360.000

CDTV
Commodore
con Enciclopedia Grafier
L. 1.250.000
Tastiera per CDTV
L. 120.000
Mouse wireless
per CDTV
L. 110.000

GODS

Mindscape, PC, L. 49.900

Il Bitmap Bros toro nano alla riscossa! Dopo il carino, ma piuttosto deludente, *Magic Pocket* l'arrivo di un successo come *Gods* su PC dovrebbe sicuramente risolvere le azioni del dinamico trno (anche se adesso sono molti di più) inglese.

Gods in questa versione per Ibm mantiene inalterate le caratteristiche che tanto scalpore avevano sollevato con l'uscita delle due precedenti versioni.

Enigmi intriganti, nemici dotati di una pseudo-intelligenza, diversi modi per completare l'avventura erano tutti argomenti che presentavano un gioco tipicamente arcade sotto tutt'altra luce. Non era più sufficiente avanzare alla cieca evitando i colpi dei nemici e distruggendoli a nostra volta. Bisogna usare

un po' di materia grigia per superare certi livelli. Se si voleva aggiungere un bonus apparentemente impossibile si poteva sfruttare la cupidigia di personaggi come i "ladri", che si aggravano per lo schermo in cerca di tesori, se un ladro prendeva il nostro bonus situato in un pertugio non raggiungibile dal nostro eroe bastava seguirlo e ucciderlo per metterci le mani sopra. Trovare le chiavi adatte che davano accesso alle porte dei vari livelli, ritrovarle e pezzi di un mosaico che avrebbe fatto a parte un cancello, tutte cose che hanno reso *Gods* indimenticabile.

Gods si rivela un arcade degno di nota. Un gioco che non dovrete farvi sfuggire, non ce ne sono molti di questa qualità sul mercato.

VOTO VERSIONE AMIGA 930



900 PC



BIG RUN

Sales Curve, Amiga, L. 49.900

Proprio mentre i grandi raid africani stanno passando di moda, anche in seguito ai disastri organizzativi della neonata Pangi-Città del Capo, *Big Run* ripropone una gara automobilistica con partenza da Agadez ('e dov'è? direte voi) e varie tappe nelle città più importanti del nord Africa.

Storicamente la Sales Curve, produttrice del gioco, non ne ha azzeccate molte e sembra che questo programma, su licenza Jaleco, si inserisca nella migliore tradizione del marchio. Se l'ingegner Porsche avesse visto in che modo è stata disegnata la sua 959 (più attivamente identica alla Skoda) penso che avrebbe fatto partire immediatamente una querela indirizzata ai programmatori: gli scenari, mozzafiato nella realtà,

sono realizzati in modo superficiale ed il movimento è reso con una tecnica elementare, soprattutto se confrontata con quella di *Turbo Challenge II*. Il realismo per quanto riguarda la tenuta del mezzo sui vari fondi stradali è un'utopia, difetto che non sarebbe così grave in un arcade se almeno fosse mascherato da una buona giocabilità. Uniche note positive sono la musica dell'introduzione, ben realizzata al contrario degli effetti sonori, ed il riconoscimento della RAM estesa che riduce i tempi di caricamento nel corso del gioco, fattori purtroppo secondari nell'economia del gioco. Niente di innovativo in questo software che va ad inflazionare ulteriormente una categoria già di per sé affollata da mediocrità.



680 AMIGA



JETSON - THE COMPUTER GAME

Hitech Software, Amiga, L. 39.900

Jetson - The Computer Game, è basato sul noto cartone animato della Hanna e Barbera, conosciuto in Italia come "I Promipoti". La trama trasporta il giocatore nei panni del povero George Jetson, che ha deciso di portare la famiglia in vacanza per il fine settimana. Sembra che tutto così facile, se non fosse per il capo di George, il Signor Spacely, che non ha la minima intenzione di concedere uscite anticipate ai suoi dipendenti. Il primo compito del giocatore è sarà dunque quello di condurre lo sventurato George fuori dagli uffici prima che il suo capo lo veda, pena il licenziamento (e questo vuol dire solo una cosa: Game Over).

Il gioco è diviso in quattro livelli divisi, a loro volta, in

due diverse parti. La prima costituisce una specie di labirinto dove l'unico scopo è di raccogliere degli oggetti, usarli in determinate locazioni cercando così di risolvere i vari enigmi prima che scada il tempo. La seconda parte è una sezione di corsa dove il giocatore deve raggiungere una certa destinazione, facendo però attenzione a non superare il limite di velocità. La polizia non ci penserebbe due volte a fermare il povero George e a dargli una bella multa.

La grafica è ben definita ma le animazioni lasciano un po' a desiderare. Stesso discorso per la colonna sonora, che alla lunga diventa ripetitiva. *Jetson* è dedicato a coloro che amano esplorare labirinti, raccogliere oggetti e risolvere enigmi. Gli altri ci faranno un paio di partite.



612 AMIGA



MERCENARY III

Novagen, Amiga, L. 39.900

I portelli dell'hangar si aprono, e dalle due porte semichiusure possiamo intravedere il paesaggio esterno. Non è cambiato nulla... stessa grafica in 3D vettoriale, precisa e veloce, stesso tipo di computer per intercomunicazioni, stesso sistema spietato, Gamma. Siamo tornati per la terza volta su questo desolato ma interessantissimo mondo, e dopo esserci naufragati in *Mercenary*, e averlo salvato dallo scontro con una cometa in *Damocles*, ci accingiamo a esplorarlo di nuovo. La situazione è un po' cambiata, visto che ora è popolato da misteriosi individui, tutti intrappolati in gallerie tue spaziali a causa dell'atmosfera, ma tutto sommato l'ambiente è abbastanza amichevole. Purtroppo la nostra amica Presidentessa ha concluso il

suo mandato elettorale, e ora i pochi abitanti dell'universo virtuale creato da Paul Woakes si trovano a dover votare. E, peggio ancora, si è presentato quel sinistro PC Bill, il cui impero finanziario sta sorgendo dal nulla. Beh, visto che Gamma ha avuto bisogno di un eroe una volta, è ora di tornare alla carica!

Ci sono ben cinque modi per completare *Mercenary III*, che vanno dal farsi eleggere come presidente al diventare Sceniffo e sbattere PC Bill in galera. *Mercenary*, si può interagire con un'infinità di oggetti, con l'aggiunta di poter dialogare con gli abitanti del pianeta e di utilizzare il singolare sistema di trasporto. Nella confezione sono incluse 5 buste sigillate, che spiegano come distruggere PC Bill nei cinque modi diversi, dedicati ai giocatori che si trovano nei guai.



890 AMIGA



IL GIUOCO STRISCIA

QUICKJOY



HTD

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO ITALIANO NALE:

**HIGH TECHNOLOGY
DISTRIBUTION s.r.l.**

34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229

PAPERBOY 2

Mindscape, PC, prezzo n.c.

No! Ancora una volta ci tocca subire la rinascente di un grande classico dei coin-op. Questa volta è il turno di Paperboy 2 che ci viene riproposto in una veste fin troppo simile a quella dell'originale. Le novità, infatti, si contano sulla punta delle dita: dobbiamo sempre distribuire i giornali nelle case degli abbonati ma ora abbiamo la possibilità di lanciarsi a pazzesca velocità anche nelle vesti di una simpatica (???) ragazza con la coda di cavallo. L'altra novità di rilievo è costituita dal numero di pericoli che possono minacciare la nostra stabilità in sella alla bicicletta: sono stati notevolmente diversificati, fino ad arrivare a delle citazioni horror che potrebbero trovare posto molto più in una puntata della Famiglia Addams.

PGA TOUR GOLF COURSE DISK

Electronic Arts, Amiga, prezzo n.c.

Tre nuovi campi su cui cimentarsi con PGA Tour Golf, forse la più "ufficiale" tra le simulazioni di questo sport, su un data disk che per alcuni aspetti non si discosta fino in fondo.

Il problema principale del programma è la grafica, derivata direttamente dal bitmap EGA della versione MS-Dos; quando dico direttamente intendo che i file sono proprio gli stessi, tanto che curiosando sul disco ne troverete diversi con il suffisso "EGA". Sarà anche vero che la grafica di Amiga non è (sigh) al livello dell'onniomnipotente VGA, è però altrettanto vero che utilizzare i file EGA vuol dire mortificare i poveri simulomani commodoristi che evidentemente si orientano su altri software altrettanto accurati ma visivamente più piacevoli.

STEVE MCQUEEN WESTPHASER

Loricel, Amiga, prezzo n.c.

No, c'era bisogno di evocare dalla tomba l'anima buona del grande Steve per pubblicizzare questo giochino. Primo perché il celebre attore americano con la trama non ha nulla a che vedere, secondo perché se proprio si voleva mettere la sua foto in copertina che almeno apparisse sulla scatola di un gioco con un po' più di spessine.

In realtà, non c'è nulla di particolarmente brutto in Steve McQueen Westphaser; manovrando con il mouse e un mirino sullo schermo dovete ripulire alcune ambientazioni western piuttosto "calde" dai malvagioidi che vi dimorano (evitando contemporaneamente di fulminare per errore qualche passante innocente). La grafica è colorata e "fumettosa"

TOP BANANA

DMI, Amiga, Prezzo N.C.

Psichedelico! Ora anche voi potrete impazzire come Sid Barrett, mitico primo leader del Pink Floyd, senza acidi ma semplicemente giocando un paio d'ore a Top Banana. Il glorioso Seventies stanno per risbocciare sui vostri monitor e bombardare le vostre trombe di Eustachio, sorretti da una trama ambientalista a malincuore. Nel gioco comandate una bambina (piccola ma MANGIA) attraverso delle serie di livelli a scorrimento verticale. Attraverserete la foresta tropicale, la città cyberpunk e quindi il tempio, dove la vostra mente sarà illuminata e ristorata dal potere dell'amore. Quest'ultimo è anche la vostra unica arma contro gli immancabili sprite avvesanti, dovreste sopravvivere fino all'ultima serie di livelli, quelli ambien-

Anche i guai che possiamo combinare sono aumentati e oltre a infrangere i vetri dei nostri poveri clienti e rovesciare bidoni della spazzatura, in questo secondo episodio la nostra goffaggine può unaffia e bellezze in bikini e intrappolare poveri innocenti sotto le loro macchine in riparazione.

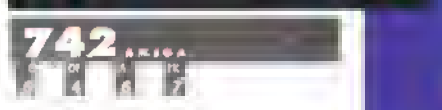
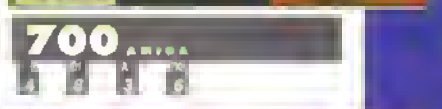
La grafica è molto legata al gioco originale e, considerando le potenzialità di una VGA, è un peccato: riproposti la stessa grafica di otto anni fa sembra inappropriato. Inoltre, una grossa critica riguarda lo scrolling, che anche su un 16 Mha è troppo scattoso e non fa certo onore ai programmatori. Il giudizio è al solito; se eravate dei fan del coin-op potreste trovarlo piacevole, altrimenti trovate un modo migliore per spendere i vostri risparmi.

tanto accurati ma visivamente più piacevoli.

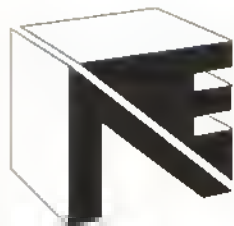
Il limite del Course Disk è proprio quello di non migliorare questo aspetto, cosa troncamente possibile con un semplice upgrade del codice principale, limitandosi ad aggiungere alla vostra "golfoteca" i percorsi TPC di Southwind, Eagle Trace e Scottsdale. Piacevole ed originale il riquadro con il volto di un campione che spiega le difficoltà delle singole buche e le tecniche per affrontarle; sempre lento l'aggiornamento dello schermo. Sembra di essere tornati ai tempi in cui i giochi per Amiga erano le fotocopie di quelli per ST, con la differenza che i PC non funzionano con il 68000 e quindi il codice deve essere riscritto. Spenamo che non arrivino programmi con grafica CGA perché non riuscisci a sopportarlo.

e di fronte lo scontro a fuoco è possibile assistere ad alcune trovate sceniche molto divertenti (la balena del saloon che quando viene colpita perde il costume, gli indiani travestiti da cactus...). Le munizioni sono naturalmente limitate ed una candela che si consuma a poco a poco indica il livello di energia vitale sottratto dal fuoco di ritorno del nemico, nel più puro stile di Op. Wolf. Tutto qui. Sinceramente dobbiamo dire che è un gioco simpatico e veloce, ma nulla più. Meglio se sul vostro monitor appare C'era una volta il West (ma non andate a cercar questo titolo nel vostro negozio...).

tati nella vostra mente, genitrice dei vostri sogni ed incubi. La grafica è molto "tossica", e per un frickettone par mio, fantastica. Qualcuno potrebbe trovarla un po' confusa, e questo effettivamente è vero, ma considerando che la tecnica con cui è stata realizzata (digitalizzazioni da video e TV) è giovanissima e tenendo conto del fatto che fondali e sprite possono essere modificati a piacimento con qualsiasi programma di paint, ogni critica passa in secondo piano. Il sonoro va dal nefando all'angelico ed il programma è giocabilissimo anche se lievemente troppo difficile. Ma vi annalerà fino al consumo totale delle vostre renne e quando la morbida spirale dell'amore vi avvolgerà, dimenticherete persino di star giocando con uno spurdoato clone di Rainbow Islands...



IL GIOCO STRISCIA



NEWEL® srl

Computer e accessori
20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 323492
Tel. Uffici (02) 3270226
Fax 24 ore (02) 33000035
Tel. Uff. Spedizioni (02) 33000036

Richiedi il nostro
nuovo catalogo

**NEWEL OFFRE OLTRE 3000 ARTICOLI
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER
AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA**

**SCHEDA MUSICALE
"SOUND BLASTER"
PLUS 2.0
L. 249.000**

**DRIVE
"CHINON"
3 1/2 (1,44)
L. 99.000**

**COPROCESSORE
INTEL
80387-25
80387-33
L. 399.000**

**MONITOR
VGA
"COLORI"
SUPERVISION
L. 499.000**

**SCHEDA "VGA"
256K L. 99.000**

**SCHEDA
"SUPERVGA"
ET-4000
32000
COLORI
L. 249.000**

**SUPER
SCANNER
PC +
SOFTWARE
"OCR"
L. 249.000**

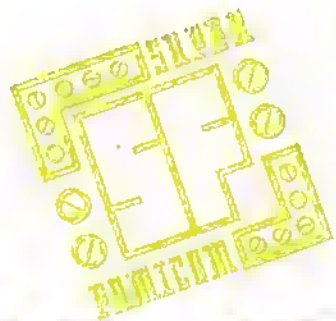
**PC LASER
DISK GAME
INCREDIBILE ?
GIOCO...
(telefonare)**

**TUTTI I NOSTRI PREZZI
SONO SEMPRE IVA
COMPRESA!**

**STAMPANTE
MANNESMANN
MT-81
L. 275.000**

**SUPER MOUSE
100%
MICROSOFT
COMPATIBILE
L. 39.000**

**GARANZIA
12
MESI**



SUPER GHOULS N'GHOSTS

tutti i vecchi proverbi hanno un fondo di verità. 'Sfortunato in amore, fortunato al gioco', si dice. È questa la ragione per la quale non sfiderò mai a poker Sir Arthur Lancelotte. Il possente guerriero dai boxer a pallini sembra essere costantemente sul punto di trascorrere una romantica notte con la sua bella quando un demone crudele piomba dal cielo e se la porta via. Frustrante, non è vero? Non c'è da meravigliarsi se il nostro eroe passa metà del suo tempo in biancheria intima.

Arthur, nonostante la sua scarsa fortuna con le dame (o forse proprio per questo) è ormai una celebrità nel mondo dei videogiochi. Per due volte è apparso nelle sale giochi - nello storico *Ghosts 'n' Goblins* e più recentemente nel fantastico seguito *Ghouls 'n' Ghosts*. I due giochi sono stati convertiti con notevole successo per praticamente ogni sistema di computer e console oggi conosciuti. Tranne, ahimè, per Super Famicom.

Fino ad oggi, almeno. Quando la Capcom ha annunciato l'uscita di *Super Ghouls 'n' Ghosts* per Super Famicom in molti si sono chiesti come la società sarebbe riuscita a migliorare ulteriormente la splendida versione del gioco realizzata per Sega Megadrive. Bene, oggi lo sappiamo.

Appena inserita la cartuccia nella console sembra avere ben poco di "super". Una noiosa introduzione mostra il rapimento della principessa e permette alla macchina di mostrare ancora una volta la sua capacità di espandere gli sfondi (sbadiglio). L'introduzione è accompagnata dalla tradizionale mappa a scorrimento orizzontale che anticipa alcuni dei pericoli che attendono il nostro eroe. Dopo di che, tutti ad affrontare il primo livello.

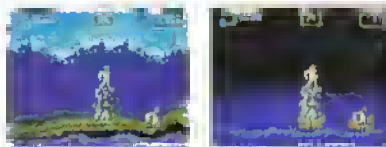
L'ambientazione è un cimitero abbandonato. Arthur deve correre e saltare come un forsennato mentre scaglia pesanti lance nelle budella di terrificanti zombie. I mostri emergono dalle viscere della terra con intenzioni tutt'altro che amichevoli e convergono da tutte le parti. Alcuni portano con loro pentole di terracotta che rom-



pendosi rivelano bonus, armi e armature extra. Da questo punto di vista la struttura del gioco è identica a quella di *Ghosts 'n' Goblins* e *Super Ghouls 'n' Ghosts*.

Indubbiamente il gioco risente di un'atmosfera di *deja vu*, nonostante alcune innovazioni (come il doppio salto che permette ad Arthur di compiere un secondo balzo mentre si trova ancora a mezz'aria). Non sarà che la Capcom si è limitata a realizzare una versione leggermente migliorata del gioco da bar per murgere le tasche dei milioni di possessori di Super Famicom?

La risposta è no. L'impressione iniziale non potrebbe



(In alto) No, non è *Resident Evil* Marhaio, ma l'uccellocchio è cattivo in attesa di guardiano del primo livello non è troppo difficile da affrontare: basta sparare come fucilatore a canna ferrata dal banco...
(Sopra a sx e a dx) Tutti al mare - ma non riuscite a provare a diffire... perché che non vedete oltre adda a una vita.

PROVE SU SCHERMO



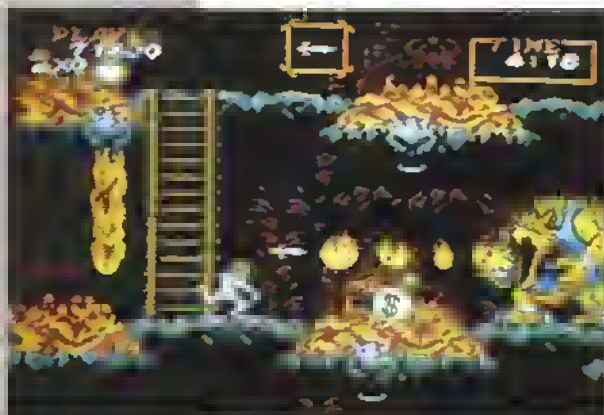
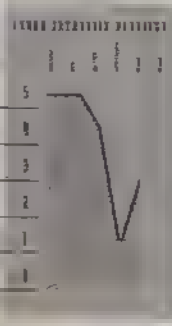
Giocabilità incredibile... Difficoltà Occasionale...
Perché un'esperienza in sala giochi...
Otto livelli non fanno di completo...

FAMCOM 915

G	LO	A	FP
10	4	10	10

La leggera delusione iniziale viene rapidamente sciolta dall'emozione di scoprire una vastissima varietà di «fide» situazioni, inedite anche per i veterani più fedeli di G'n'G.

La struttura del gioco, naturalmente, non è innovativa (asta, carri a spara), ma può essere considerata come parte di quel «patrimonio intoccabile» dei videogiochi. Un gioco di questo genere se è realizzato con cura, non può deludere e alla CapCom hanno svolto bene il loro lavoro. SG'n'G è difficile ma realmente frustrante, a scoprirlo che non riuscirte a smettere di giocare fino a quando non le avrete finite. Un classico.



(Sx) Trova il modo: le 1000 Anziane e loro benedetto Marcello fanno gioco di guerra nascondendosi nelle fucce, fiumi di lava fuoriescono dalla bocca di stalle e giganteschi lupi marini spuntano dagli sfigliamagglioni. In questo livello Arthur farà meglio a indossare i suoi boxer d'antenna...



(In basso) Arthur è a metà strada, è la zona di fumo davvero fiaccata. Le torri di pietra ruote sul suo sono zientia Arthur rimane lì contro delle acchama. Meraviglioso.



essere più errata. Al giocatore basta superare i primi schermi per accorgersi che questo gioco è molto di più che una versione vitaminizzata di G'n'G. Anche se i vari livelli riprendono alcuni dei temi e delle situazioni del suo illustre predecessore, i problemi da affrontare sono completamente nuovi e meravigliosamente diversi l'uno dall'altro. In un momento Arthur sta evitando piogge di teschi lanciati da giganteschi monoliti di pietra, nel successivo si arrampica su una roccia per evitare una gigantesca onda di marea, e due secondi dopo schiva affannosamente grandi carri infuocati lanciati nella sua direzione. E non siamo ancora usciti dal primo livello!

ARMATURA SU MISURA

Arthur Inizia la sua avventura indossando l'ultimo modello in fatto di corazze. L'armatura lo protegge dagli assalti dei cattivi ma non molto. Basta il tocco di un avversario per farla cadere a pezzi e lasciare Arthur con indosso solo un paio di boxer a pallini! A questo punto il prode cavaliere è veramente nel guai perché un secondo tocco da parte di un avversario segnerà la sua dipartita.

Fortunatamente in giro ci sono numerose armature di riserva da raccogliere, e alcune tra esse sono addirittura magiche. Le armature possono essere di due colori: verde e oro. L'armatura verde potrà essere un pugno in un occhio per quanto riguarda l'aspetto, ma i suoi poteri fanno passare questo difetto in secondo piano. Ma la capacità di tramutare le normali armi di Arthur in armi magiche. Le lance si trasformano in dardi elettrici, i coitelli in palle di fuoco teleguidate e le asce in lame roteanti infuocate. Nonostante queste armi siano molto potenti, però, talvolta la loro traiettoria è un po' imprecisa. L'armatura d'oro invece permette ad Arthur di scagliare una super-arma tenendo premuto il pulsante di fuoco (come in R-Type). Devastante contro i cattivi di fine livello.

Più avanti si incontrano torri che ruotano sul loro asse, labirinti che modificano inaspettatamente il loro orientamento confondendo il giocatore, gigantesche valanghe, tentacoli di ghiaccio che spuntano al terreno innevato e, naturalmente, processioni infinite di non-morti da respingere al piano di sotto.

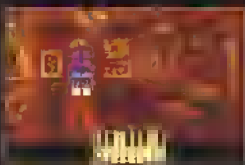
Il controllo di Arthur è superbo e il, mai abbastanza lodato, joystick del Super Famcom permette di saltare e sparare al tempo stesso con la massima facilità (e in alcune situazioni la cosa si rivela indispensabile). La grafica e il sonoro sono meravigliosi: il mondo ghiacciato in particolare è di una bellezza senza precedenti. Super Ghosts n'Ghosts è un gioco che, così com'è, farebbe man bassa di cinquecento lire nelle sale giochi.

Purtroppo, e questo sembra essere un problema endemico della "super" console Nintendo, l'azione rallenta ogni volta che sullo schermo appaiono troppi sprite: nonostante le occasioni in cui ciò accade sono rare e non detraggono dalla superba giocabilità. In realtà quando si affrontano alcuni dei mostri più tosti questi rallentamenti sono quasi benvenuti.

SG'n'G è un gioco splendido che non delude nessuna delle attese degli appassionati. Oso perfino dire che è la seconda cartuccia da acquistare dopo Super Mario. Non esitate: provatelo subito.



FASCINATION



Una Torrida Vicenda d'Acqua, di Sabbia e di Sangue ...

Trovare le fiale di una droga afrodisiaca, rubate in un laboratorio; ecco la missione di Doralice durante il proprio scalo a Miami...



*Atterraggio a Miami ...
la Temperatura è di 37,2° ...*



The
multimedia
generation

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO.

Disponibile per PC 5.25", 3.5" Amiga, Atari ST, PC hard disk



PROVA SU SCHERMO



Biocanità in-credibilmente ricca e varia

Mucchi di stacchi adatte di letta-ria che attira come solo di essere scoperti

La grafica detta-gliata rende al-cuni bonus diffi-cili da scoprire. La mancanza di un sistema di punteggi è fa-stidiosa.

MAGADRIVE 938

G.	9	3	4	6	10
CI					

Grafica superba, sempre grandio- sa e giocabiltà da sogno. Aggiun- gite il fatto che durante il gioco a uovi ostacoli e sorprese sembra- no saltare fuori la carta migliore e otterrete il gioco di piattaforma perfitto. Come se non bastasse, è inglese! Perché la casa ci rende tanta felicità? Perché con il 1992 tut- ta ciò che è inglese è anche super- cool! Urati! (tana alla Gioia e svegliare di bandiera della CEE).



ROBOCOD

Wow, un'intera pagina dedicata a Robocod per Megadrive! Ma come, non sono passati due mesi da quando abbiamo dedicato un super servizio alla versione Amiga dello stesso titolo? Certamente in questo articolo ne approfitteremo per pubblicare tutte quelle cose che erano state lasciate fuori dall'articolo originale...

Beh, in parte è vero - ma è anche vero che Robocod su Megadrive merita un trattamento particolare. Probabilmente i lettori più astuti avranno già immaginato perché, ma vogliamo comunque dichiararlo a chiare lettere, Sì, è ufficiale: Robocod è il Miglior Gioco Di Piattaforme Mai Apparso Su Megadrive.

Lo so. Questa è una di quelle frasi che ogni tanto spuntano fuori a proposito di un gioco, ma questa volta non ho nessuna remora nell'usarla. Bastano poche partite per cominciare a mandare mazzi di fiori e scatole di cioccolatini a Robocod accompagnati da dichiarazioni



ROBOCOD

di amore eterno - il gioco lo merita veramente.

La trama è tipicamente simpatica/mielosa/insopportabile (cancellate i termini che non si adattano alla vostra personalità). Lontano lontano, nelle distese gelate dell'Artico, il malvagio dottor Maybe si è impadronito della fabbrica di giocattoli di Babbo Natale, con l'intenzione di farla a pezzi utilizzando pinguini killer imbottiti di esplosivo. Nei panni di Robocod, l'incorruttibile eroe metà pesce e metà macchina, il giocatore deve penetrare nei magazzini della fabbrica, disattivare i pinguini e - se possibile - anche il dottor Maybe.

La struttura del gioco non vi sorprenderà per la sua originalità, soprattutto se avete giocato almeno una volta a un titolo della serie Mario. Fondamentalmente dovete correre a destra e a manca, saltare, evitare spuntioni e altri ostacoli poco simpatici, balzare su piattaforme e così via. Non mancano naturalmente i nemici da schiacciare saltandogli in testa e i bonus da raccogliere. Ci sono anche un paio di novità: Robocod può allungarsi all'infinito per raggiungere u-



Come le immagini di questa pagina possono dimostrare, Robocod è essenzialmente identico alla versione per Amiga. La grafica però è molto migliorata - gli sfondi e scorrimento parallaxico sono più colorati e ricchi di dettagli (che talvolta, però, nascondono alcuni dei bonus più piccoli). Stranamente le musiche, sebbene non siano cambiate, non sono state convertite nel modo migliore e risultano piuttosto fastidiose (non che pote la renderevene conto guardando questa foto, naturalmente...).



na piattaforma posta più in alto e sfuggire ai nemici aggrappandosi a un cornicione e muovendosi lateralmente a forza di braccia.

Il gioco è praticamente identico alla versione per Amiga, nonostante la grafica sia più veloce, più fluida e più colorata. La grafica più fluida fa del gioco una gioia per gli occhi, ma i ricchi fondali a scorrimento parallaxico tendono talvolta difficile individuare i bonus più piccoli. L'unico peggioramento rispetto alla versione Amiga sono le musicchette - per qualche ragione misteriosa la qualità sonora si è persa nella conversione e le melodie risultano alquanto fastidiose.

Robocod è l'unico gioco a piattaforma che io abbia mai visto per qualsiasi formato che possa realmente competere con Mario in termini di giocabilità e divertimento (non dimentichiamoci di Sonic). È un vero peccato che i progettisti non abbiano pensato (come accade in Mario) di implementare nel gioco la possibilità di sf

TINN

Tricks n' Tactics

Vi ricordiamo che per trucchi e consigli potete telefonare a Paolo Paglianti & C. venerdì dalle 18 alle 20. Inoltre è sempre attivo il BBS Ultimo Impero 55302337 con un modem 300 a 14400 bps)

EYE OF BEHOLDER

Annunciata il mese scorso ecco la prima parte della soluzione di Eye of Beholder.

Dopo a una settimana insonne, Paolo Paglianti è riuscito a tornare dagli abissi di Waterdeep tutto d'un pezzo, e con l'aiuto di Maria Montesano e delle sue abili doti di cartografa, ha disegnato le mappe dei livelli del primo GdR in prima persona della SSL. Solo un piccolo avvertimento: "equipaggiate" il vostro party con un mago, un chierico, un ranger (può usare due spade lunghe per volta) e un guerriero. Niente ladri o paladini, perché li troverete nel dungeon.

Andando a nord, spariranno i muri segnati con un "+", prendendo la strada a est, troverete i muri segnati da un "+".

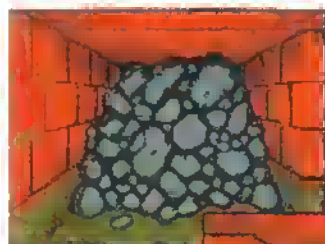
Livello superiore delle fogne

Qui troverete un Dart+2, un'ottima lama da lancia.

- ★ NEMICI
- T OGGETTI
- G SPINNING SQUARE
- F CIBO
- W ARMI
- ☐ PORTE

Un altro pulsante sul muro a est apre il passaggio segreto.

Un pulsante sul muro a ovest elimina il muro a nord



Inizia da qui la vostra avventura... Cercatevi di incantesimi e raccogliete le ossa del povero Ladro Tod uphill.



Questa stanza è piena di Koboldi!



In questa zona vagabondano tre leech



La scala per il livello successivo. Mettete un oggetto sulla pedana e poi azionate la leva per aprire la porta.



Per aprire questo passaggio dovrete aver già preso quattro chiavi e avete usate tre.

Secondo piano delle Fogne

Lanciate un oggetto contro il muro a est per farlo scomparire.

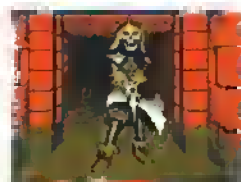
Questa leva fa apparire o elimina alcuni muri.

Questa stanza è una specie di ascensore tra i tre livelli: quello principale, la 'Corrections Facility' e il 'Death Level'.

In questo punto troverete lo Stone Dagger, una delle otto chiavi magiche che aprono i portali.

Questi muri (con il pallino) possono esserci o meno in base al tragitto che avete seguito e alle leve azionate.

Scala per il terzo livello di Eye of Beholder.



Correction Facility

Punto d'arrivo del R.A.T.S.

Premete il pulsante per aprire il passaggio.

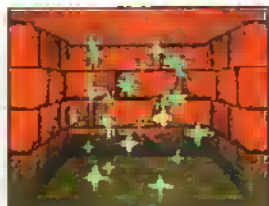
Scala per il primo livello.

Lanciate un oggetto per chiudere il trabocchetto.

Deal Leve

In ciascuna di queste stanze vi attendono due Skeleton e qualche utile oggetto.

Secondo punto d'arrivo dell'ascensore; premendo di nuovo il pulsante tornerete al livello principale.



R.A.T.S. Il Teletrasporto Fantasy!



Potrete sconfiggere gli Zombie facilmente.



I muri con questa iscrizione sono illusorari; potete passarci attraverso.



Le porte mezza aperte devono essere forzate, premendo il pulsante sinistro con il puntatore su di esse.

Questa stanza ha delle proprietà magiche. Infatti entrando la prima volta, troverete uno Spider e una pozione magica. Eliminato lo Spider e raccolta la pozione, se rientrate da una delle altre porte, troverete di nuovo lo Spider e la pozione. Bel modo per ottenere quattro pozioni!



In questa rientranza troverete un nano ferito che, se curato, può aggiungersi al vostro party.



Aprendo la porta a sud, eliminerete il muro alla vostra sinistra. Fate attenzione perché esce uno Spider da quel passaggio!

EYE OF BEHOLDER



Posizionate le gemme blu che si trovano nelle alcove laterali negli occhi

Livello inferiore delle fogne

Punto di partenza dei R.A.T.S. di questo livello.

Scala per il secondo livello di Eye of Beholder.

"spenti" delle sculture per aprire i due passaggi. Fate attenzione, perché ci sono due trasportatori invisibili (segnati con una "X") che vi spostano per il corridoio.

Passando per questo punto arriverete un teletrasportatore che vi porta indietro nel corridoio. Funziona solo una volta.

Inserite una chiave d'argento nella fessura centrale per aprire il passaggio. Le altre due fessure materializzano un Kuo-Toa ciascuna e qualche razione di cibo.

In questo punto troverete i resti del Guerriero Anya e il suo equipaggiamento.

Qui troverete un Dagger +3 chiamato "BackStabber".

Punto d'arrivo del Rast

Premete il pulsante per aprire il passaggio

Il "Museum", pieno di statue di mostri che si animano se attaccate. Vi conviene lanciare coltelli e dardi appena entrati, poi eliminare i nemici mentre si avvicinano, affrontandone solo uno o due per volta.



Un Kuo-Toa gironzola per questa zona.



Oltre questa porta vi aspettano due Flind.



Fate attenzione, perché passando per questo punto, aprirete un trabocchetto davanti a voi!

Il muro a sud è illusorio. Azionate la leva per aprire il passaggio segreto al centro della mappa.

Piano superiore delle rovine dei nani

Il primo Portale! Questo, azionato dallo Stone Medallion vi riporta al primo livello.



Posizionando un Orb of Power nell'alcova, potrete identificare tutti gli oggetti magici del vostro inventario.

Vale la pena arrivare sin qui! Infatti qui troverete un'altra chiave magica per i portali, lo Stone Sceptre.



Azionate il braccio della gargoyle per chiudere il trabocchetto segnato sulla mappa.

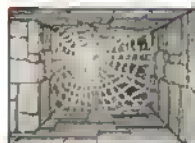
Zona accessibile solo dal quinto livello.

Scale per il terzo livello di Eye of Beholder.

In questa locazione vi aspetta un Ring of Protection +3

Qui troverete due Cure Poison.

Chiudendo le porte delle due stanze limitrofe, si aprirà un'alcova che nasconde un'axe +3, chiamata "Drow Cleaver".

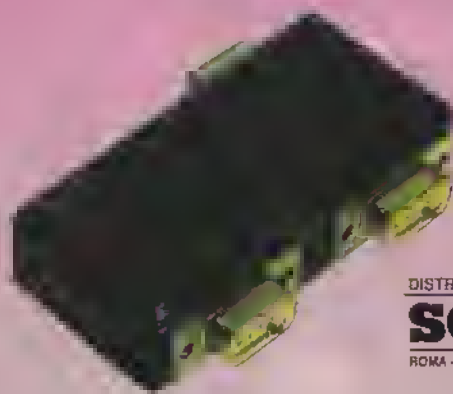


L'Area degli Spider: piena di mortali aracnidi larghi un metro e mezzo. Vi conviene rifornirvi di pozioni antivele prima di addentrarvi in questa zona. Passando sulle locazioni segnate con una "X" chiuderete le porte vicine. Intrappolandovi nell'Area. Il passaggio segreto può essere aperto passando sulle due locazioni contraddistinte dalla "P".

NON TIRARTI INDIETRO !



*affrontali con un amico...
... e con SWITCHER™*



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTTEL

ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

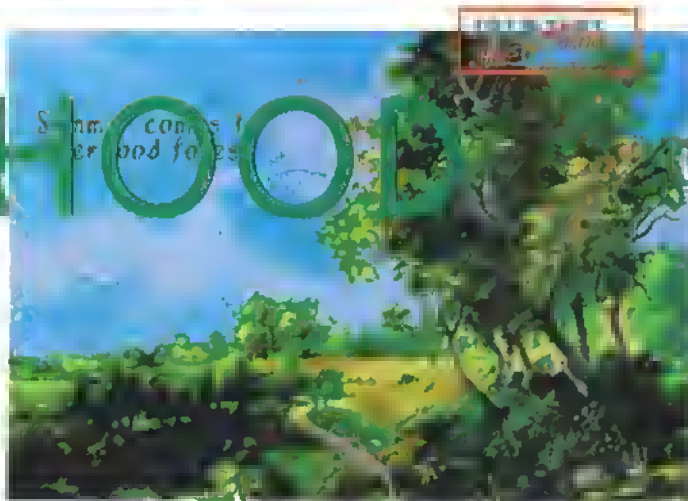
Con SWITCHER puoi collegare al tuo Amiga due joysticks ed il mouse contemporaneamente, senza bisogno di cavi aggiuntivi. Inoltre, SWITCHER è anche l'unico accessorio nel suo genere ad essere "intelligente": grazie al suo circuito interamente digitale, è in grado di capire se stai usando il joystick o il mouse, evitandoti di premere un interruttore.

SOFTTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) - Tel. 06/7231811 - Tel. / Fax 06/7231812

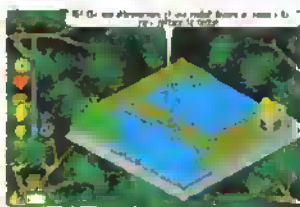
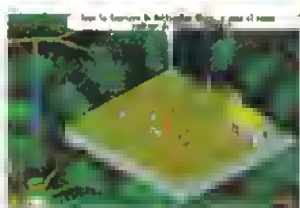
ROBIN HOOD

Anche se Kevin Costner non ci mette molto a diventare Principe del Ladri sul grande schermo, nella realtà (si fa per dire) videoludica le cose si complicano notevolmente.

Per fortuna arriva Kappa a dare una mano ai diseredati a 16 bit, con questa piccola guida a Robin Hood, compilata grazie all'aiuto di Batman, ehm, Rocco Scandizzo di Milano.



Un nuovo amico o una drappolla?



bianche: cliccando in quel punto con la mano "aperta" troverete il Fungo.

L'Abito da Monaco: con questo abito, che potrete avere da frate Tuck, potrete camuffarvi da monaco e passeggiare indisturbati sotto il naso dello Sceriffo.

Il Corno: Will Scarlet vi regala questo strumento musicale, con cui potrete chiamare la Compagnia in momenti di bisogno.

L'Anello: per avere l'Anello bisogna fare nn po' più di fatica del solito: cercate di raggiungere la fama di "eroi", quindi parlate a Marian tre volte di seguito... lei vi donerà questo Anello, con cui potrete sapere molte cose sui vostri nemici e amici.

• QUALCHE CONSIGLIO PER FINIRE ROBIN HOOD E VIVERE FELICI E CONTENTI...

Per non far morire inutilmente i vostri compagni, effettuate voi stessi le rapine e mandate gli altri membri dell'Allegra Compagnia a distribuire i soldi. Bersagliate pure il mercante vestito di verde, ma non uccidetelo. Inoltre donate subito i soldi che guadagnate, soprattutto d'inverno, e non dimenticatevi di darne un po' anche al menestrello.

Per riuscire a scappare conviene usare il fuoco del drago e poi fuggire a gambe levate.

Quando avrete l'indicatore di "eroismo" al massimo, potrete intrufolarvi nel Castello, vestito da monaco, e chiamare la Compagnia. Centrate con una freccia lo Sceriffo e avrete riconquistato Sherwood!

• LA GABOLA...

Che Principe dei Ladri sareste senza una bella gabolina che vi permette di finire il gioco in quindici minuti? Premete ALT insieme ai seguenti codici e potrete vincere senza fatica!

- (371) Robin Hood è dichiarato fuorilegge.
- (372) L'Allegra Compagnia al completo viene messa fuori legge.
- (373) Per mettere una taglia sulla testa di Robin Hood.
- (441) Per cambiare stagione.
- (213) Vi sposta istantaneamente sull'isola di Little John.
- (214) ... e arriverete in una locazione vicina al Mago.
- (659) Radna l'Allegra Compagnia.
- (103) Marian si innamora di Robin!
- (166) Eroismo al massimo.
- (828) Robin Hood non è più fuorilegge.
- (666) Per una funzione in chiesa!

• COME EORMARE L'ALLEGRA COMPAGNIA

Little John: in un'isola a sud-est abita il forzuto Little John, che passa la giornata a guardia del ponte che dà accesso all'isola. Per conquistare la sua simpatia basta attraversare il ponte e combatterlo.

Will Scarlet: subito dopo lo scontro con Little John, dovete affiettarvi e andare verso il patibolo, che si trova appena fuori le mura del Castello, dove sta per essere impiccato un contadino che ha ucciso un ceivo. Non dovrete far altro che attaccare la guardia che lo scorta e poi scappare a gambe levate. Il contadino, più che amico del vostro aiuto, vi raggiungerà dopo poco.

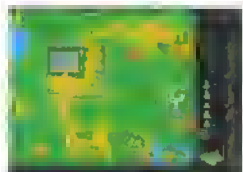
Frate Tuck: noterete ogni tanto un frate che percorre la strada dal Convento (che si trova a ovest) verso il Castello, e poi torna con due sacchi in mano: dovete derubarlo e fuggire. Seguendolo di nascosto, lo vedrete ammantarsi per aver perso il denaro dello Sceriffo. Vi basterà parlargli per convincerlo ad entrare a far parte dei vostri.

• GLI OGGETTI: DOVE TROVARLI E COME USARLI.

Il Lampo: di tanto in tanto vedrete un drago che va in giro fiammeggiando a destra e manca. Parlandogli, scoprirete che ha la classica spina nella zampa; dovete semplicemente togliergliela, e, per ringraziarvi, vi darà il potere di lanciare fiammate.

La Sfera: questo oggetto molto utile vi viene regalato dal drondo di Herne, che abita vicino alla fonte a nord-ov-

(Dx) La mappa con la descrizione del territorio di gioco (Sopra) Conversare con tutti i personaggi incontrati non solo fornisce utili informazioni, ma è anche molto divertente!



vest; serve per controllare dall'alto il movimento dei vari personaggi.

La Piuma: aspettate che il cigno del laghetto all'interno del Castello si avvicini alla riva, quindi colpitelo. Troverete una piuma che ha la stessa funzione della Sfera, ma con un maggior ingrandimento.

Il Fungo: verso sud troverete un cerchietto di pietre

BATTLE ISLE

Sei gioco, ma difficile! Mene male che ci sono le password (e Kappa che le pubblica, NdR), perché anche Napoleone avrebbe avuto qualche problema

Un gioco di alcuni sceneggiatori e giocatori:

CONRA	FIRST
PHASE	GHOST
EXOTY	GAMMA
MOUNT	MARSS
FIGHT	EAGLE
RUSTY	METAN
RFTH	FOTON
VESUV	POLAR
MAGIC	TIGER
SPACE	SNAKE
VALEY	ZENIT
TESTY	GOONN
TERRA	VESTA
SLAVE	OXXID
NEVER	DEMON
RIVER	GIANT

TURBO OUTRUN

Digitate "GERRINTAEDHUM" mentre state giocando, e potrete disporre di particolari gabboline:

- F -> Demo della Fine.
- N -> Livello Successivo.
- 3-9 -> Per arrivare al livello corrispondente.
- F5 -> Aumenta di 10 secondi il tempo disponibile.
- F6 -> Livello 16.

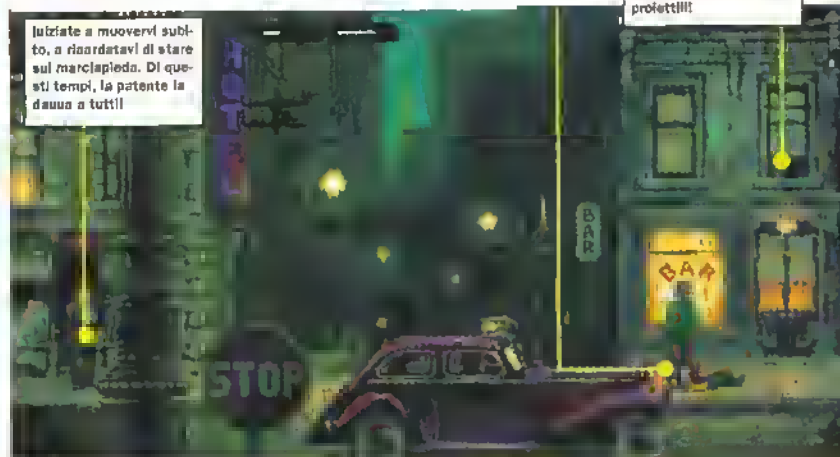
Primo Livello New York, 1947

Tempi duri, quelli! Uno non fa in tempo a tornare dalla guerra, che si trova nel bel mezzo di una guerra tra bande, e deve combattere per rendere famoso il suo nome di gangster!



Il primo "ateneo"... Questa tipa non saprà mai cosa gli è successo. Bah, stava giocando a qui intorno, ed è inciampato in un proiettile 32. Ad essere questi (si fa per dire...) una era armata, ma, come tutti i namici con la camicia blu, aveva le cattive abitudini di attaccare con dolorosissimi calci.

Queste fiucce possono sembrare innocenti, ma una la sono affatto. Sa stia stanchi di vivere, fatevi un giro qui intorno senza prestare troppa attenzione... Infatti dietro questa vetrata a c'è un abito bandito che distribuisca mitragliata come cariadati. Roba da pazzi, con quelle che costano i proiettili!



Iniziate a muovervi subito, e ricordatevi di stare sul marciapiede. Di questi tempi, la patente la danno a tutti!



Proprio qui, deve recitava Johnny Fontane, un edificio sta cadendo a pezzi e causa di una incredibile esplosione. Un tipo come voi dovrebbe atarsena bene alla larga!

Secondo Livello Miami, 1957

Se pensavate che nel '47 la vita fosse dura, vedrete ora! Sono passati 10 anni, ed è cambiato il teatro della lotta tra bande, ma siete sempre nell'occhio del ciclone. Un passo sbagliato, e... Ah!

Un problema ricorrente, ma non troppo pericoloso, per un "duro" come voi. Questi macchinoni guastano la strada con la goccia esaltante 45, indirizzandolo al gentleman come voi. Testa bassa, riflessi veloci e una buona mira sono gli ingredienti necessari per arrivare a casa sani e salvi.

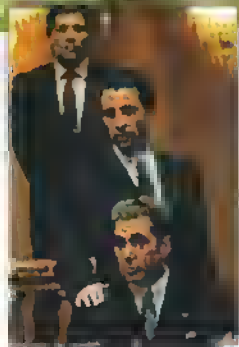
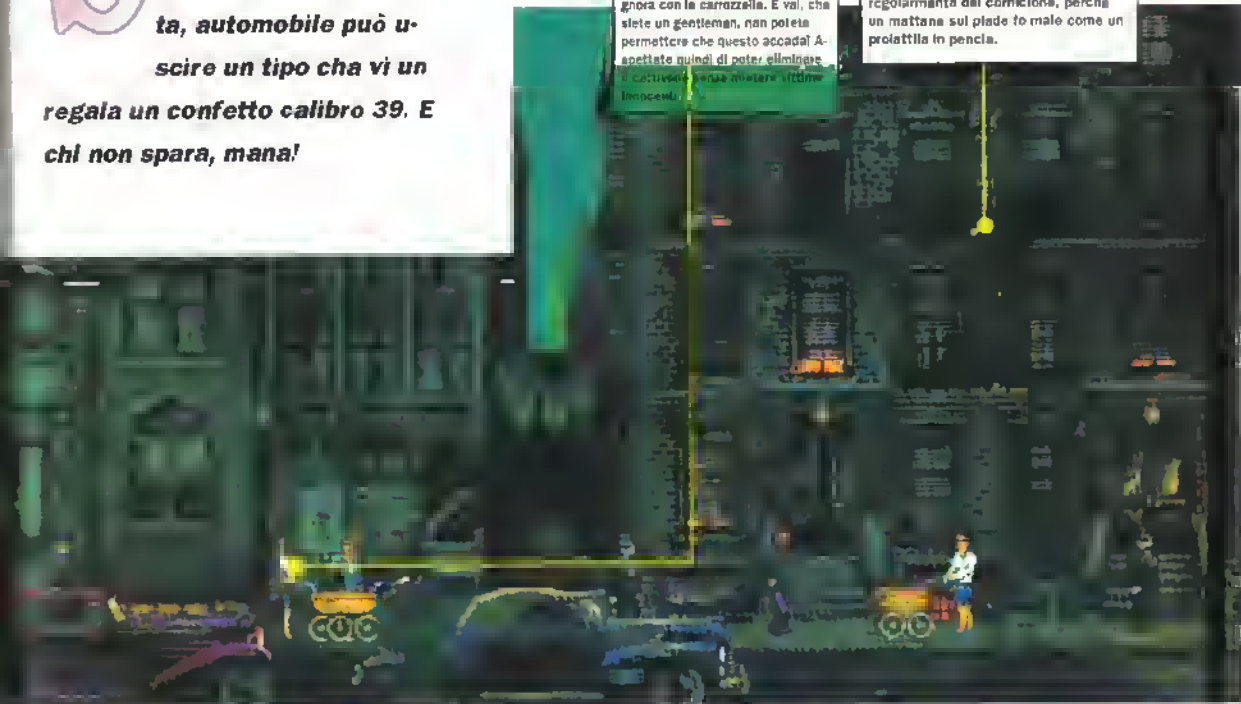


S

tata attenti, perché da ogni finestra, porta, automobile può uscire un tipo che vi unregala un confetto calibro 39. E chi non spara, mana!

Attenti agli Innocenti! Ricordatevi che in casi come questo, non potete rischiare: se vi mettete a sparare contro il tipo vestito di blu, colpirete quasi certamente la signora con la carrozella. E voi, che siete un gentleman, non potete permettere che questo accada! Aspettate quindi di poter eliminare il cattivone senza rivelare l'ultimo innocenti.

Come dice il mio vecchio, non salta mai a una scuola, ma non passateci neanche sotto! Voi dovreste proprio sapere, se volete completare il livello. Dichia ai mattoni che cadono regolarmente dai cornicioni, perché un mattone sul piede fa male come un proiettile in piena.



I cattivoni si stanno svegliando! Per esempio, guai a capitare a tiro di questo signore senza aver preso le adeguate precauzioni. Qual? Semplice: Inginocchiatevi e sparate in diagonale verso il vostro nemico; non lasciatagli il tempo di respirare, ma continuate a tamperarlo di proiettili. Dovrete colpirlo due volte prima di "stendarlo", quindi riuscirà quasi certamente a rispondere al fuoco, ma non preoccupatevi, perché non può colpirvi se siete inginocchiati.

Potrete non crederci, ma anche le donne oggi giorno sparano! Eh, sì, sono finiti i bei tempi in cui ti potevi fidare della signora. Appena vedete questa pulzella, usate il vostro "ferro da atiro" per eliminare alla radice il problema.

Okay, da qui in poi dovrete vedervela da soli. Ricordatevi quello che avete imparato nei primi due livelli, e cercate di non colpire gli innocenti



LARRY 5

Larry e Patty sono tomati! Dopo aver fatto passare le notti in bianco con Larry 3, passano direttamente alla quinta avventura del "serial" della Sierra che minaccia di avere più puntate di Dallas e Beautiful messi assieme!

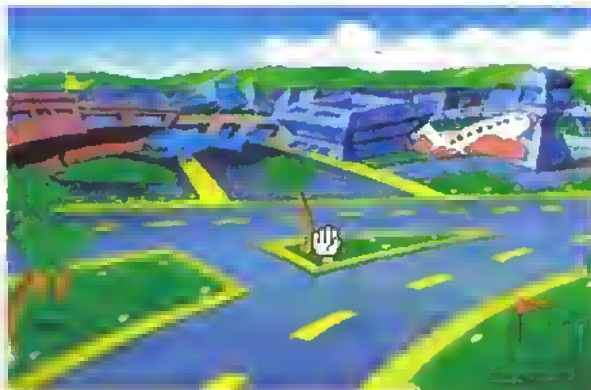
Ringraziate Paolo Magnaghi, Ivan Pugnali e Fabrizio Venturini per questa soluzione, oltre al magnanimo aiuto di Mr FM101, Mario Pandal Per semplificare un po' la soluzione, abbiamo messo prima la parte "Larry", e poi la parte "Patty".



• PORNOPRODCORP

Appena avuto l'incarico dal capo, andate nella Video Tape Room (in alto a sinistra) e prendete le tre videocassette in basso a destra, quelle vicine al monitor. Quindi prendete il Camera Charger nell'ultimo cassetto a sinistra del tavolo e cancellate le tre cassette con il Video Degausser.

Audate quindi nella File Room e prendete la Aereodork Gold Card, che è sul tavolo a sinistra, e i dossier delle ragazze (primo archivio a destra).



Ritornate nel salone e caricare la Cartera, utilizzando prima il Camera Charger nella presa elettrica vicino alla macchina per il caffè, poi la videocamera nel Camera Charger. Uscite della PornoProdCorp e salite sulla limousine. Mostrare la Gold Card all'autista e verrete portati all'aeroporto.

AEREOPORTO

Arrivati all'aeroporto, cliccate sui tre dossier delle ragazze, e scoprirete che contengono tre indizi su come raggiungerle: una carta di credito, una scatola di fiammiferi e un fazzoletto.

Felici della vostra scoperta, avvicinatevi al pannello dell'ATM, posto a sinistra dell'entrata. Inserite la Gold Card e digitate il codice per la vostra destinazione. Prendete la ricevuta e entrate nell'aeroporto; entrate nel Vip Lounge mostrando la Gold Card alla telecamera e aspettate qualche secondo. Quando appare l'avviso di imbarco, inserite la ricevuta nella fessura a destra della porta e entrate.

Quando arrivate a destinazione, dovete ricaricare (se

necessario) la Video Camera, e annotare il numero di telefono del servizio Affitta-Limousine, scritto su uno dei cartelloni in alto.

NEW YORK

Prendete il quarto di dollaro nella Jerry's Kid Canister a destra della porta del Vip Lounge. Quindi raggiungete i telefoni a destra e chiamate la Limo-Company.

Uscite dall'aeroporto e salite sulla limousine, e mostrate il fazzoletto all'autista. Sul sedile dell'auto troverete anche un'agenda, in cui ci sono delle carte di credito e un mucchio di dollari.

Arrivate all'Hard Disk Caffè, un locale molto intimo e informatizzato, in cui potete trovare, oltre a Michelle, la prima ragazza, un Atari 400! Parlate con il Maître finché, scocciato dalla vostra insistenza non vi consegna la striscia lasciapassare. Inserite la lasciapassare nella macchina a sinistra dell'ingresso e sedetevi al primo tavolo libero. Aspettate di vedere entrare Michelle, quindi ritornate nella hall d'ingresso e utilizzate la striscia nella Music Box (in basso a sinistra) per trasformarla in un super-pass! A questo punto potrete entrare nella Herman Hollerith Hall, e avvicinarvi così al vostro "obiettivo". Parlate un paio di volte con Michelle, finché non vi invita a sedervi al tavolo per tenetela un po' di compagnia. Datele l'agenda, accendete la Camera e passatele le carte di credito... il resto se non lo immaginate, lo vedrete!

Uscite dalla Hall e chiamate di nuovo la Limo-Company; fuori dalla porta troverete la solita limousine che vi aspetta per portarvi all'aeroporto, dove dovrete fare esattamente quello che avete fatto al primo aeroporto.

ATLANTIC CITY

Prendete il quarto di dollaro cliccando sulla seconda slot machine (verso sinistra) e telefonate all'onnipresente Limo-Company.

Salite sulla limousine che vi aspetta fuori dall'aeroporto e mostrate la scatola di fiammiferi. Arriverete al Casinò; parlate con la donna a sinistra dell'ingresso ed entrerete in possesso di 10 tramp-dollari. Prima di continuare, dovete giocare fino ad avere almeno 600 tramp-dollari.

Entrate nel Casinò Ballroom, pagando la giusta quota al buttafuori, e sedetevi a guardare lo spettacolo. Uscite dal Casinò e andate a destra fino al negozio Ivana's Skates, dove dovrete affittare un paio di pattini. Uscite e indossate i pattini, e appena vedete Lana (il secondo obiettivo), andatele addosso. Quindi parlatele finché non vi invita al Mud Midnight Madness Show. Restituite i pattini e tornate al Casinò, ma prima di entrare assicuratevi di avere almeno 500 dollari. Entrate di nuovo nel Casinò Ballroom e date i 500 testoni al buttafuori, quindi preparatevi al combattimento!

Accendete la telecamera (dovete averla già caricata all'aeroporto e cambiato la cassetta... almeno si spera) e salite sul ring. Per vincere il combattimento dovrete cliccare il più velocemente possibile sulle varie parti del corpo che appaiono intorno al ring.

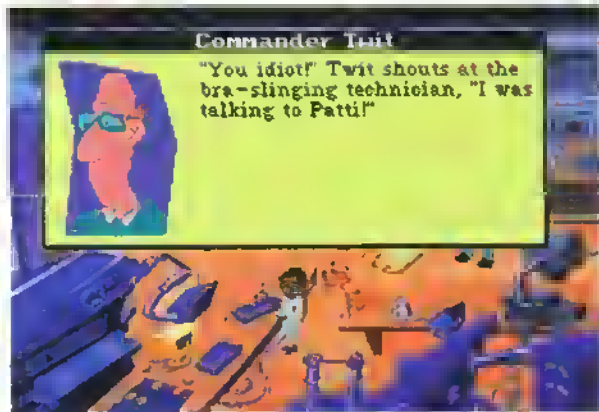
Finita la scenetta, uscite dal Casinò e parlate con l'uo-

(Sopra) Ecco l'aereo di Larry che sta partendo. Non immaginatevi mai quali avventure vi attendono.
(Sotto) Questo tipo sembra un agente dell'F.B.I., invece è soltanto della C.I.A.





(Sopra) Con questa immagine ha inizio l'avventura di Patty.



(Sopra) Il laboratorio dei servizi segreti. Paggio di 007!



(Sono a a a) L'ingresso dell'aeroporto. Dovete entrare nella porta di fronte.



mo a destra dell'ingresso, che chiamerà una limousine.

MIAMI

Arrivati all'aeroporto, oltre ad annotarvi il numero di telefono della Limo-Company, segnatevi pure quello della Just Green Card Company. Prendete il quarto di dollaro dal distributore di sigarette e telefonate a entrambe le Company.

Usciti dall'aeroporto prendete la Green Card dal cestino (garbage) a sinistra dell'ingresso, quindi salite sulla limousine. Mostrate all'autista la Business Card, e verrete portati da Doc Pilliam's. Una volta entrati, salite le scale, prendete il tovagliolo sul tavolino in basso a destra, e cliccatele su di voi. Quindi parlate all'infermiera, in modo da poter vedere Chi Chi (la terza ragazza).

Quando arriva Chi Chi cliccate con l'occhio su di lei, accendete la telecamera e datele la Green Card... il resto lo farà lei!

Finita l'ennesima scenetta, tornate all'aeroporto e partite per l'unica destinazione rimasta,

E ora tocca a PATTI!

LABORATORIO DEI SERVIZI SEGRETI

Cliccate con l'occhio su tutti gli "scienziati" del labo-

torio, quindi seguite il professore fino al computer (schermata a destra) in modo da avere tutte le informazioni necessarie sui vostri obiettivi (vi conviene segnare su un foglio); andate poi nella stanza a destra per farvi inserire il Safety First Field Locator Device.

Terminata la scenetta, uscite dalla stanza e prendete il Dataman, le due cassette e l'Hooter Shooter (il reggigeno corazzato con rivoltella incorporata), e poi, usciti dal laboratorio, troverete una limousine (ma va?, ndr) ad aspettarvi.

K-RAP

Inserite la cassetta di P.C. Hammer nel Dataman e mostratelo all'autista. Ricordatevi, prima di scendere dall'auto, di prendere la bottiglia di champagne. Appena entrati nel K-Rap, date un'occhiata al display del Dataman per conoscere il numero d'ingresso dell'ufficio di Mr Krapper. Entrate nell'ufficio, prendete la chiave nascosta nel vaso in alto a destra e aprite il cassetto della scrivania. Cliccate con la mano due volte sul cassetto, e prendete il File Folder. Già che ci siete, prendete nota anche del numero sul Blue Stickum.

Fotocopiate il File Folder utilizzando la fotocopiatrice a sinistra dell'ufficio, quindi rimettete a posto il File Folder e la chiave. Andate in bagno (verso sinistra) e poi entrate nella doccia. Quando uscirete dalla doccia, vi ritroverete nei sotterranei. Indossate i vestiti appena fuori dalla doccia e andate alla Control Room B; aprite la porta utilizzando il codice trovato sul Blue Stick.

CONTROL ROOM B

- 1) Cliccate con la mano sul Reel-to-Reel Tape al centro del muro in alto.
- 2) Selezionate il Tape e cliccatele sul Tape Deck in basso a sinistra.
- 3) Cliccate sei volte con la mano sul mixer appena sopra il Tape Deck.
- 4) Cliccate con la mano sul Reel-to-Reel Recorder. Finito? Per poter uscire dalla stanza recuperate il Tape e poi schiacciate la mano diverse volte sul mixer; parlate al microfono, in modo da sfondare il vetro

con il suono, e poi filatevela! Uscite e salite sulla limousine.

REVER RECORDS

Cambiate la cassetta nel Dataman e inserite quella di Reverse Biaz, quindi mostratela all'autista in modo da raggiungerla e la destinazione voluta.

Entrate nella Rever Records e parlate con il portiere; mostrategli poi il Dataman e potrete arrivarci e nell'ufficio di Biaz.

Prendete il disco d'oro, mettetelo sul piatto e fategli girare in entrambi i sensi per sentire i due messaggi subliminali. Riprendete il disco ed entrate nella stanza di registrazione (porta in alto); andate fino alla tastiera musicale e suonate a caso tre volte, e verrete invitati nella stanza di di Biaz. Cliccate la zip sul Biaz, e... beh, immaginate un po' voi!

LARRY NELL'AEREO

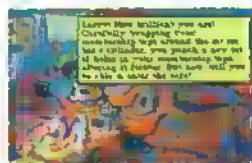
Quando l'aereo sta cadendo, non fate niente! Vi salverete in ogni caso.

ALLA CASA BIANCA

Quando sarete abbastanza vicini, usate l'Hooter Shooter, e... avrete finito Larry!

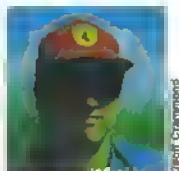


(Sopra) L'entrata dell'Hardwano Cafe (D) Per entrare nel caffè dovete "personalizzare" il vostro biglietto d'entrata





GRAND PRIX



Cliff Ornamand

Dopo mesi di attesa è finalmente uscito **F1 Grand Prix**, la più fantastica simulazione di formula uno mai realizzata. Chi segue le gare in tv ritroverà particolari e sfumature che siamo soliti vedere sul video. Questo mese, in occasione dell'inizio della stagione parte una guida ai principali circuiti con consigli su come vivere in parallelo a quello reale il vostro campionato del mondo. Le date del Gran Premi sono puramente indicative perché i circuiti e i team inseriti nel programma sono riferiti alla scorsa stagione. Con un po' di fantasia, comunque potete adattare i roster alla stagione '92. Il mese prossimo la guida continua con altri circuiti...

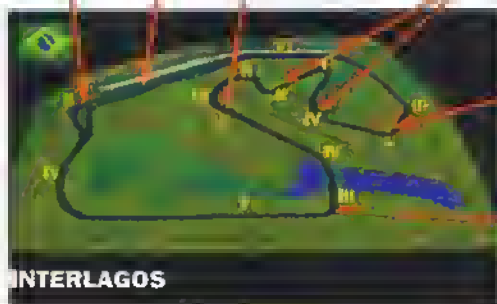


PHOENIX

Prima di questa chicane potete sfruttare il lungo rettilineo per il sorpasso.

Madison Street corner. Uno dei punti più indicati per i sorpassi.

Un sorpasso impegnativo ma importante prima di entrare nella serie di curve molto lente.



INTERLAGOS

Washington Street corner il al termine del secondo rettilineo più lungo. Un altro punto per tentare un sorpasso.

Il Tamborello il può prendere la piena e sfruttare le scie.

Questo sorpasso può essere decisivo.

Un'altra chicane dopo un lungo rettilineo ideale per il sorpasso.

La curva Mirabeau. Uno dei pochi punti dove si può superare.



MONACO

Tutto il circuito è pieno di rischi per i marciatori e i marciopiedi anche se il tracciato è relativamente lento.

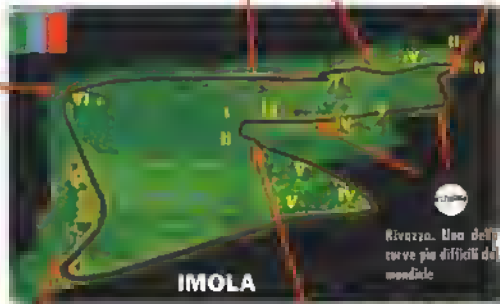
Sotto il tunnel e all'ingresso della chicane sono due punti ottimi per guadagnare posizioni.



LEGENDA

- PARTENZA**
Dopo la partenza (Dopo la partenza)
- PERICOLO**
(punti pericolosi. Tota attenzione e non sorpasso)
- SORPASSO**
(dove è consigliato sorpasso).

Se oltre veloci della Rivazza potete provare a infilare l'evasario prima delle varie chicane basse.



IMOLA

Rivazza. Uno delle curve più difficili del mondiale.

Arco Minerale. Una chicane molto pericolosa.

SQUADRA	MOTORE	PILOTI
McLaren	Mercedes V12	Senna - Berger
Tyrell	Mercedes V12	G. Villard - De Cesaris
Williams	Williams V10	Murray - P. Jones
Benetton	Ford V10	Van De Polder - Amund
Ferrari	Mercedes V10	Alonso - S. Aguirre
Lotus	Ford V	H. Harter - M. K. Harter
Footprint	Ford V8	Terqui - Gilman
Mercedes	Mercedes V10	Beckmann - Wandelaar
Benetton	Ford V8	Bjorkle - M. Modole
Dallara	Ford V12	Lehto - Martini
Minardi	Leibniz V12	Mosier - P. Minardi
Agip	Renault V10	Roosen - Comas
Benetton	Ferrari V12	Alesi - C. Piccini
Vanwall	Mercedes V12	Gassner - Kalamon
Ardenne Mod.	Mercedes V12	Colt - Bertagge
Jordan	Mercedes V12	M. Jordan

I GRAN PREMI 1992

G.P. Sudafrica 1 marzo, G.P. Messico 22 marzo, G.P. Brasile 5 aprile, G.P. Spagna 3 maggio, G.P. San Marino 17 maggio, G.P. Monaco 31 maggio, G.P. Canada 14 giugno, G.P. Francia 5 luglio, G.P. Gran Bretagna 12 luglio, G.P. Germania 26 luglio, G.P. Ungheria 16 agosto, G.P. Belgio 30 agosto, G.P. Italia 13 settembre, G.P. Portogallo 27 settembre, G.P. Giappone 25 ottobre, G.P. Australia 8 novembre.

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI,11
a MILANO

Tel.02/8464960 r.a.
fax.02/89502102

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MEGA DRIVE

TURRICAN
MIKE DITKA 2
OUT RUN M.D.
JOHN MADDEN 2
CENTURION
ROBOCOD
PACMANIA

MASTER SYSTEM

BACK TO FUTURE II
SONIC THE EDGEHOG
MICKEY MOUSE 2
GOLDEN AXE
AFTER BURNER M.S.
WONDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULS'N GHOST
XENON II

AMIGA 500/2000

TOP WRESTLING
WING COMMANDER
RED BARON
TURTLES 2
HARLEQUIN
FORMULA ONE G.P.
KNIGHTS OF THE SKY
EPIC

SETTORE COMMODORE

A500 V.2.0 COMMODORE	£. 700000
A500 V.2.0.1084S COLORE	£.1190000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1190000
A2000 NUOVA VERSIONE	£.1190000
A2000 CON 1084S COLORE	£.1700000
A3000 _____	£.TEL_____

DRIVE ESTERNO A500 PAS-DISC	£.145000
DRIVE INTERNO A3000	£.139000
DRIVE ESTERNO A500/A2000 360KB	£.245000
STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.330000
STAMPANTE LC200 STAR COLORE 9AGHI	£.480000
STAMPANTE LC24+200 STAR COL. 24 AGHI	£.790000
MONITOR COLORE 1084S COMMODORE	L.450000

SETTORE COMMODORE

ESPANSIONE DA 512KB PER A500	L. 59000
ESPANSIONE DA 1MB PER A500PLUS	L.140000
ESPANSIONE DA 512KB CLOCK A500	L. 69000
ESPANSIONE DA 1,5MB PER A500	L.190000
ESPANSIONE DA 2,8MB SUPRA A500	L.330000
ESPANSIONE DA 2,8MB A2000	L.390000

VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	L.480000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	L.420000
AMIGA ACTION REPLAY III A500/A1000	L.150000
AMIGA ACTION REPLAY III A2000	L.170000
MINIGENLOCK A500	L.490000
ANTIVIRUS,PENNE OTTICHE,SCANNER,EMULATOR C64,SOUNDMASTER, TELEVIDEO,SYNCR0 SUPER,RICHIEDI IL CATALOGO GRATIS...	

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI E ACCESSORI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1300000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1800000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2150000
AT486/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2750000

SOUND BLASTER V.2.0	L. 280000
MODEM 2400 MNP5	L. 350000
GENISCAN GS4500	L. 280000
ION STILL RC.260	L.400000
TAVOLETTA GRAFICA	L. 550000

RICHIEDI IL CATALOGO
ILLUSTRATO CON TANTI
ALTRI ACCESSORI

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE O SCRIVETE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA

LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE

LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE,PC E FAX

BUONO D'ORDINE PER CATALOGO GRATIS HARDWARE E SOFTWARE

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E CIVICO

CAPICITTA' E PROVINCIA

CAP.

PREFisso CON SUAVITEL

INCLUDERE L.700 PER IL FRANCOBOLLO GRAZIE

PURTROPPO LO SPAZIO NON E' SUFFICIENTE PER ELENCCARE I MIGLIAIA
DI GIOCHI E DI PROGRAMMI GESTIONALI.RICHIEDETE IL CATALOGO GRATIS

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

PERFORMANCE DIV. GP

VIA IV NOVEMBRE 32/34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)

TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023



Articolo	Prezzo (IVA inclusa)	Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 52 Mb	L. 1.690.000	CDTV COMMODORE	L. 1.140.000
PC 386 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb	L. 1.940.000	Amiga 500	L. 650.000
PC 486 33 Mhz - 2 Mb - 2 Drive - VGA - HD 80 Mb	L. 2.450.000	Amiga 500 Plus	L. 780.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 1.950.000	Drive Esterno per Amiga	L. 160.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L. 3.200.000	Monitor colore per Amiga / PC 883311 - 10845 con cavo	L. 490.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc.da	L. 145.000	Sintonizzatore TV c/ base basculante + telecomando	L. 250.000
Mother Board 386 16 Mhz	L. 320.000	Modulatore per Amiga	L. 60.000
Mother Board 386 25 Mhz	L. 415.000	Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L. 60.000
Mother Board 386 33 Mhz Cache 64	L. 690.000	Espansione 512K c/ anti-ram	L. 69.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L. 490.000	Espansione 512K c/ clock e anti-ram	L. 75.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L. 630.000	Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L. 145.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L. 990.000	Espansione 2 Mb interna A. 500	L. 270.000
Monitor VGA Monocromatico	L. 260.000	Espansione 2 Mb esterna A. 500 espandibile 4 Mb	L. 390.000
Stampante Olivetti b/n	L. 360.000	Scheda Janus per Amiga 2000	L. 350.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b/n	L. 390.000	Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L. 690.000
Stampante MPS 1550 colore	L. 450.000	Modem Amiga	L. 275.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L. 490.000	Scanner per Amiga	L. 450.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b/n	L. 680.000	Digitalizzatore Amiga	Telefonare
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L. 795.000	Videogenlock Amiga	L. 490.000
Stampante Laser Jet	L. 2.200.000	Tavoletta grafica Amiga	Telefonare
Drive interno 5" 1/4 1,2 Mb e 3" 1/2 1,44 Mb	L. 140.000	Interfaccia Midi per Amiga	L. 45.000
Drive esterno 5" 1/4 1,2 Mb e 3" 1/2 1,44 Mb	L. 195.000	Mouse Amiga	L. 59.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb	L. 180.000	Mouse Ottico Amiga	L. 90.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L. 120.000	Brush Mouse per Amiga	L. 135.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile	L. 240.000	Trackball Amiga	L. 95.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L. 290.000	Action Replay per Amiga	L. 169.000
Hard Disk 40 Mb	L. 330.000	Alimentatore Amiga	L. 115.000
Hard Disk 52 Mb	L. 390.000	Coprocessor plexiglas Amiga	L. 15.000
Hard Disk 80 Mb	L. 550.000	Tappetino mouse antistatico	L. 12.000
Hard Disk 120 Mb	L. 690.000	Penna Ottica per Amiga c/ programma	L. 35.000
Modem interno 2400 - 4800 - 9600	L. 230.000	Kickstart 1.3	L. 95.000
Modem esterno 2400 - 4800 - 9600	L. 290.000	Kickstart 2.0	L. 149.000
Scanner PC	L. 295.000	Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L. 550.000	Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse PC	L. 45.000	Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L. 29.000
Mouse PC GM - 6000	L. 69.000	Turbo Pedal	L. 49.000
Mouse PC Ottico	L. 85.000	Joystick c/ cloches BAR manuale	L. 9.000
Trackball PC	L. 90.000	Joystick c/ cloches BAR manuale trasparente	L. 15.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L. 390.000	Joystick c/ cloches BAR microswitches nero	L. 25.000
Scheda Multi I/O AT	L. 35.000	Joystick c/ 3 spari manuali imp. anatomica	L. 10.000
Scheda parallela	L. 20.000	Joystick c/ 3 spari + autofire	L. 15.000
Scheda RS 232 Doppia	L. 29.000	Joystick c/ 3 spari + microswitches	L. 25.000
Scheda espansione	L. 180.000	Joystick trasparente autofire	L. 19.000
Scheda joystick (2 porte)	L. 25.000	Joystick trasparente microswitches	L. 29.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici)	L. 49.000	Joystick PRO 5000 c/ microswitches nero	L. 38.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz	L. 190.000	Joystick SWITTY JOY	L. 20.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz	L. 290.000	Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo	Telefonare	Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori	Telefonare	Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC.da	L. 30.000	Joystick MICROJET c/ 4 spari + decathlon	L. 25.000
		Joystick VG260	L. 20.000
		Joystick EIGHTER (cloches aereo)	L. 69.000
		Joystick PC QUICK SHOT c/ autofire QS113	L. 25.000
		Joystick PC QUICK SHOT c/ autofire QS123	L. 29.000
		Joystick PC WINNER	L. 35.000
		Joystick per AMSTRAD man. e micro	L. 19.000
		Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE	L. 19.000
		Dischi 3" 1/2 DF.DD. 1 Mb	L. 1.000
		Dischi 3" 1/2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
		Dischi 5" 1/4 DF.DD. 360K	L. 1.000
		Dischi 5" 1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 2.500
		Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (Possol)	L. 49.000
		Portadischi 3" 1/2 o 3" 1/4 (10 pz.)	L. 4.500
		Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (50 pz.)	L. 20.000
		Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (100 pz.)	L. 25.000
		Kit Puliscitestrine Drive 5" 1/4 - 3" 1/2	L. 15.000
		Carta stampante mod. cont. (conf. 500 pg.)	L. 18.000
		Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500
		GAME C.64 disco originali	L. 10.000
		GAME C.64 cassetta originali	L. 10.000
		GAME PC MS - DOS 5" 1/4 originali	L. 20.000
		GAME PC MS - DOS 3" 1/2 originali	L. 20.000
		GAME AMIGA originali	L. 15.000
		CARTUCCE GAME - BOY	Telefonare

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY
- PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000.= MENSILI
- RIPARAZIONI COMMODORE, AMIGA E PC

- APERTO TUTTI I GIORNI DA LUNEDÌ A SABATO
- DALLE 9.00 ALLE 12.30
DALLE 14.00 ALLE 18.30

BOX

Aaaayeah!!!

... Aveva bisogno di parlare a Jimmy Catlin, il suo vecchio socio del computer ai tempi del ginnasio. Alcuni dei suoi programmi girano sul nuovo Commodore 64 che gli ho regalato per il suo compleanno" (da *Cose Preziose*, Stephen King)

L'ultimo libro di King è semplicemente eccezionale. Lo so, questo è K e non recensiamo libri, ma devo fare un'eccezione. Dopo i mediocri *Le creature del Buio*, *La Metà Oscura* (a proposito, George A. Romero ha quasi ultimato le riprese del film) e *Quattro dopo Mezzanotte*, che sembravano desolatamente testimoniare il declino del re di Bangor, Maine, *Cose Preziose* segna il ritorno alla grande del Maestro. A parte la storia particolarmente avvincente (è il classico libro che ti tiene sveglio la notte, da quanto tempo non mi accadeva?), quello che mi ha colpito è il continuo riferimento al mondo dei videogiochi. Leggere che in un'America dove esistono solo console, console e ancora console il C64 C'È ancora, non è un fossile, e che persino il leggendario Steve lo conosce, beh, mi ha aperto il cuore.

Ma non è finita:
"Forse qualche videogame ti farebbe star meglio. Possiamo giocare all'incursione aerea, Br! Ce l'hanno! Quello che ti ci siedi dentro e si inclina avanti e indietro! È fortissimo!"
Chiamatelo "incursione aerea", *Afterburner* o *G-Loc*, resta il fatto che il nostro mondo parallelo è forse meno "parallelo" di quello che pensiamo.

HOMO LUDENS: REAZIONI

Caro Matteo,
"Dormire, sognare... un po' morire" disse Shakespeare e, infatti, l'ultima volta che sognò si addormentò e non si risvegliò mai più. "Chissà che cosa aveva mangiato?" può pensare qualcuno, ma non sempre il sogno scaturisce dalla digestione, così come l'allungamento è sintomo di alluvione (e Dante e Firenze ne sono la riprova chiara anche se non è chiaro di che cosa). E tutto ciò forse è già utopia. Utopia: Uto, dal greco, che vuol dire impossibilità di toccarsi la punta dei pollici con il coccige, e Pia, dal latino. "va a quel paese", l'utopia è infatti l'apoteosi dell'inavverabile, così come il sogno è l'impossibilità dell'avverato (a differenza dell'indisponibilità dell'avvocato e della liquidità del gelato)...
No, stai tranquillo, non sono completamente pazzo, ma penso che sia di rigore un'introduzione del genere per affrontare l'argomento "homo ludens" di

cui si è parlato ampiamente nel numero di gennaio. "Perché parlare di utopie?", vi chiederete, ma credo che l'utopia sia un ottimo termine di collegamento con i video game, perché sono proprio quest'ultimi che ci rendono protagonisti di stabilizzanti avventure che nella nostra società sono da considerarsi vere e proprie utopie; non credo proprio che al giorno d'oggi si possano rivivere in prima persona le vicende di *Monkey Island*, né tantomeno quelle forse "più accessibili" delle varie simulazioni sportive che costellano il mercato video-ludico.
C'è bisogno quindi di quel pizzico d'aiuto che solo i videogiochi ci possono dare per riacquistare la voglia di avventura che l'uomo ha perso durante la sua monotona storia (i costi e i ricorsi di Vico: cui prodest?). E l'alienazione? Mah, sinceramente parlando non mi sento per niente un automa, bensì un attore che ritrova in ogni videogame un nuovo film da interpretare, una nuova sfida da vincere, una nuova fatica da superare. Per questo sono fiero di far parte della categoria "homo ludens" alla quale sicuramente (a me-

no che non scoppi una Terza Guerra Mondiale) parteciperanno anche i miei figli. Chiudo ora la mia chilometrica lettera con una frase di Luca de Clapiers de Vauvenargues (e chi è? Scusa l'ignoranza...) (pensatore francese vissuto nella prima metà del XVIII secolo e, pur essendo un grande amico di Voltaire, uno dei massimi esponenti dell'Illuminismo francese, anticipò alcuni dei temi del movimento Romantico, NdMBF):
"I sogni più ridicoli e pazzeschi sono stati spesso causa di successi straordinari"
Ecco perché amo il computer, i videogame e i Queen

Fabio '77

PS
Complimenti per il tuo prologo apparso sul numero di gennaio.

Caro Matteo,
inizio questa lettera confessando che ai miei tempi di ZZAP! ti consideravo uno stupido, uno che scriveva per mettersi in mostra, ride e alle spalle di coloro che si azzavano contro di te, e forse non avevo torto... Ma erano altri tempi, ora siamo cresciuti (suppongo che tu abbia già finito il Liceo, io intanto sono al quarto anno di scientifico) e, come hai detto tu, siamo cambiati. Ora ti reputo una persona intelligente, colta e convinta delle proprie idee (ti ringrazio: ricorda però che non bastano citazioni e frasi ad effetto per comparsi una cultura, tantomeno un'intelligenza, NdMBF): sono proprio contento di essermi sbagliato. Ma ora passiamo alla lettera. Certamente hai ragione quando dici di non voler rinnegare il passato, ma non per questo bisogna chiudersi in esso senza fare nulla per il presente.

Forse ti chiederai perché scrivo tutto ciò, ammetto di non saperlo neanche io. Ho appena letto la Posta del numero 35 e ne sono rimasto colpito, le prime due lettere inviavano come una smania di scrittura, per comunicare le proprie idee a tutti. Rispondo così a Marco che è riuscito ad identificare un modello (molto frequente MA non solo di videogiocatore), in cui in parte mi sono identificato: adoro il fantasy, grandissimi Tolkien e Bradley, e le saghe *Dragonance* e *Forgotten Realms*, i vari RPG e i favolosi Queen.
Sono pienamente d'accordo a metà (cfr Mai Dire Goal) sulla concezione della "cupiditas simulandi": usare il computer non preclude il mondo esterno, ma anzi, stimola a sperimentare le nostre esperienze digitali anche nella realtà. Non so a quanti di voi sia successo quello che è accaduto a me... Dopo aver finito un libro fantasy, mi sono sentito sperduto, voglioso di imitare le gesta di quelle persone e di vivere nel loro mondo, ma ciò non era possibile, se non... in quel mondo digitale che tutti amiamo.

E LA GIUSTIFICA?

Spett.le MBF,
I Pirati sono più veloci dei distributori italiani? La domanda (più che altro è una affermazione) scorge spontanea (A. Lubrano) quando si confronta il momento in cui un gioco è disponibile piatto con quello che arriva originale nei negozi. Molto spesso si tratta di una differenza di mesi a favore del primo, Sple-

gami perché... È chiaro che in questi casi a guadagnare ci sono i pirati perché ci si stufa ad aspettare all'infinito (anche perché ci si sente presi in giro dalle date di uscita mai rispettate) mentre a perderci sono tutti coloro che stanno dalla parte dell'originale, distributori compresi. Perché questi ritardi? Non può essere solo un problema di traduzioni (che già odio in generale - difficile riprodurre intatto l'umorismo di *Monkey Island* - figuriamoci se ritardano l'uscita del gioco) e allora quali sono i veri motivi? Quali che siano è comunque evidente che chi li causa ci perde, se non per la pirateria, quanto meno perché non sfrutta immediatamente l'enorme pubblicità che una recensione comporta (perché allora fornire alle riviste il gioco in anticipo di mesi rispetto alla distribuzione nei negozi? Colpa delle software house?)

Concludendo, chiedo che, di fronte all'impegno (non economicamente indifferente) di comperare giochi originali da parte dell'acquirente, ci sia maggiore serietà da parte di chi li promuove. Mi riferisco SO-PRATTUTTO ai distributori (di nuovo) ma anche alle riviste stesse, a K in questo caso; intendo cioè dire: ma qual è l'UTILITÀ PRATICA di recensioni di giochi che non saranno disponibili che due o tre mesi dopo, come *Fi Grand Prix* o *Midwinter II*, o di frasi tipo "sarà disponibile tra poco" e poi passano dei mesi?

Maggiore correttezza insomma ANCHE da parte vostra nel giudicare l'attendibilità delle informazioni che vi vengono fornite e anche minore leggerezza nell'indicare date regolarmente smentite nei numeri successivi e quindi, insisto, di nessuna utilità. Nella speranza che i molti piedi pestati da questa lettera non ne impediscano la pubblicazione, aspetto di sentire le opinioni tue e degli altri lettori sull'argomento, che ritengo essere di interesse generale. Ciao.

ENRICO VILLA (BG)

PS

Spero mi perdonerai il tono serio della lettera

Spettabile redazione,

voglio proprio vedere quante pagine dedicherete sul prossimo numero per spiegarci come mai *Fi Grand Prix* della Micropose non è uscito.

Vengo a sapere da un negoziante di Milano che la casa distributrice ha dei problemi e che il gioco non uscirà mai.

Ma è possibile che un negoziante qualunque ne sappia più di voi che vi occupate tutto il giorno di 'ste' cose?

Secondo: per TRE numeri ci avete fatto vedere foto e scritto commenti entusiasti sulla giocabilità del suddetto prodotto, ma allora esistono delle copie o vi siete inventati tutto, e, se esistono, che problemi sono subentrati?

Insomma, ditemi la verità, perché di programmi del genere non ce n'è in giro molti ed il fatto che sia stato tutto uno scherzo ci fa veramente girare le p***e! Cordiali saluti,

ROBERTO

Prima di rispondere alla tua lettera, Enrico, vorrei specificare che non hai alcuna ragione per chiedere scusa per il tono "serioso" della lettera.

Forse sono stato franteso, qualche mese fa, quando anticipavo l'arrivo di lettere "spiritose" e "leggere". Il mio non era un istigamento alla demenzialità e alla conicità fine a se stessa, tutt'altro, era semplicemente un invito a sdrammatizzare temi e problematiche senza per questo dimenticare l'intelligenza. Una lettera ironica non è affatto meno incisiva, efficace o profonda di un trattato pieno di paroloni e aforismi ad effetto, anzi "l'ironia è una capacità di vedere chiaro" (Remy de Gourmont). Travolti da un'ondata di comicità becera ed esasperata, risulta sempre più difficile distinguere tra "sarcasmo" e "stupidità", le tonalità di grigio sono scemperate, è rimasto solo il bianco e il nero. Gli antichi dicevano che la virtù sta nel mezzo: mai massima è stata più azzecata. Per tornare al tema vero e proprio delle vostre lettere, non è una novità sottolineare che il problema della distribuzione lacinosa dei programmi ha sempre afflitto il mercato italiano. Ritardi, incomprensioni e disguidi sono attribuibili in gran parte a problemi tecnici: i giochi provenienti dall'estero devono transitare in dogana, passare tutte le trafale burocratiche, arrivare al distributore e poi essere distribuiti ai negozi di tutta Italia. Tutto ciò prende il suo tempo, mentre i giochi pirati, invece, non conoscono beghe doganali, burocratiche o organizzative: viaggiano sulle linee telefoniche di mezza Europa, quindi mantengono sempre un certo vantaggio d'uscita rispetto all'originale. Un altro causa di ritardi, sottovalutata ma rilevante, è anche la traduzione dei programmi e/o dei manuali: è chiaro che un'avventura grafico-testuale come quelle della Lucasfilm necessita di un lavoro di traduzione non indifferente, affinché il corrispettivo titolo tradotto mantenga la stessa giocabilità e comprensibilità dell'originale.

Per quanto riguarda Formula 1 Grand Prix sembra che il "testing" abbia preso più tempo di quello che la Microprose stessa pensava (vista la complessità del gioco), ritardandone l'uscita. Non è infine escluso che, una volta avvicinatosi troppo il periodo natalizio, la Microprose abbia preferito aspettare un po' per evitare che il suo gioco si perdesse nel mare magno dei titoli in uscita in quel periodo.

In ogni caso, il nostro compito è quello di presentare i giochi che appaiono sul mercato, anche cercando di arrivare prima della concorrenza; non possiamo prevedere ritardi, né tantomeno accollarci l'onere di giustificarli, in quanto non dipendono assolutamente da noi.

*Una cosa comunque è certa, caro Enrico, il negoziante qualunque di Milano non ne sa più di noi: *Fi Grand Prix*, come avrai potuto verificare da te, è uscito.*

PC AMIGA RULES

Cari amici di Kappa,

sono un vostro fedele ammiratore nonché possessore di un PC 386sx, dotato da poco più di due settimane di scheda sonora Sound Master 2. Vi scrivo per farvi una piccola critica condivisa, suppongo, da tanti altri lettori. Quando comprai il mio PC, mi resi conto che bisognava inchinarsi di fronte al sonoro (e dico SOLO il sonoro) del vostro caro Amiga 500. Ora però questo fatto è superato, avendo montato la scheda sonora.

Ed ecco la critica: voi, nella vostra stupenda rivista (e non è affatto una presa per il c***o) avete il difetto di proclamare, anche se non esplicitamente, l'Amiga migliore dei nostri amati PC. Prendete *Monkey Island*: sul mio computer ha grafica e sonoro superbi (fora!), tali e quali al vostro Amiga.

I possessori di PC si sono rotti le p***e (e insisto su

questo punto) di essere presi in giro. E *Monkey* è solo un esempio... guardate *Heart of China*, *Rise of the Dragon*, *F29*, *Mario Andretti*, e poi giudicate. Siamo sinceri... VGA e SVGA eguagliano (e a volte superano) l'Amiga. Quindi, voi "giornalisti del videoludico", negli articoli e nei K-voti, siate leali! Per finire vorrei una una dimostrazione della vostra lealtà: mandate in rotativa la mia lettera. [...]

A. DI CICCO, in arte CHIP ILLOGICO

Ormai mi accade sempre più spesso di sentirmi dire da persone che dicono di intendersi di computer: "Ma che ci fai con l'Amiga? Quello lì serve solo per i giochi!" E sinceramente non c'è cosa che mi fa più imbestialire. Perché se almeno ci fosse un tentativo di dialogo, un minimo di apertura mentale da parte loro, che ti consentisse di opporre le tue ragioni, allora magari potrei, alla fine di un discorso, riconoscerle il mio errore. Ma il bello è che appena contesti la loro insinuazione, a ti rispondono "Non è vero" o cose simili, o ti mandano a quel paese dicendoti "Non capisci niente". Un caso lampante è quello di un mio amico, che ha recentemente acquistato un PC nontodressèun286oun386 con Hard Disk da nonsoquantimegabyte, scheda VGA, drive da 3 pollici e mezzo e una mega stampantona (non so dirti se ha un numero spaventoso di colonne, so solo che è gigantesca), anche se forse è meglio dire che lo ha acquistato il padre. Probabilmente adesso penserai che ci deve fare grandi cose. E invece no! Per quanto io sappia, lo usa semplicemente per stampare testi e schede dove il padre registra le performance dei suoi alunni, oltre che per giocare, anche se non ha una grande quantità di giochi. Comunque, correggetemi se sbaglio, penso che tali prestazioni le possa fornire anche un normale Amiga 500, al massimo un Amiga 2000, basta trovare i programmi adatti. O no? Però, quando glielo ho gentilmente fatto notare, attraverso subdole allusioni, sono stata investita da una valanga dialettica che comunque si può riassumere come segue: "L'Amiga serve solo a giocare". Ma aspetta, non sai ancora il meglio! Tale individuo non ha mai visto un Amiga lavorare! (minuto di silenzio per riflettere sull'entità di tale affermazione). È evidente quindi che si sta diffondendo una mentalità che classifica l'Amiga come un giocattolo in cassetto, appellativo che, a mio modestissimo parere, non merita. [...] Forse basterebbe solo che sul drive, invece di Amiga ci fosse scritto PC e poi, più piccolo, Amiga, perché molti cambiassero idea.

Comunque con questo discorso non voglio assolutamente innescare una nuova polemica con i possessori di PC, non sia mai (anche se le polemiche tra i vari sistemi sono sempre state il mio pallino, soprattutto perché erano divertenti, altro che le solite lettere demenziali che si vedono da un po' di tempo a questa parte, che parlano regolarmente del bambino che non riesce a far funzionare il suo Amiga, ne ha fin sopra i capelli).

IL CAMELLO VOLANTE KABUBI

Basta e risposta: MS-DOS - AMIGA 1 - 1. Fischio finale, squadre negli spogliatoi. Dirai che può bastare, grazie.

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA
Prezzi Iva Inclusa

NUOVI PREZZI!!!

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 3000 25Mhz, Hd 52Mb, 2Mb di memoria	4.651.000
Amiga 3000 T 25Mhz Hd 100Mb 5mb	5.700.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Nec 3fg 15" multisync 1024x768 garanzia Nec	1.200.000
Nec 4fg 16" multisync 1024x768	1.750.000
Nec 5fg 20" multisync 1280x768	Chiedere

Espansioni Amiga

Espansione Amiga 500 512kb	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	190.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	210.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.8mb	340.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi 240Mb Quantum 7 ms	1.450.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Controller A2091 esp. 2Mb+Hd 52Mb Quantum	750.000
" " " " +Hd105Mb	1.050.000
" " " " +Hd210Mb	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	530.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	350.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi, 32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz, 32Kb cache	400.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	127.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1,3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1 (per selezione boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000

Ps-computabili

Desk 286 16/21 Hd52mb 1Mb Vga 256	1.180.000
Desk 386 SX 25 Hd52mb 2Mb Vga 512	1.730.000
Desk 386 25 Hd52mb 2Mb Vga512	1.980.000
Desk 386 33 64 cache Hd52Mb 4MbVga 512	2.250.000
Desk 386 40 64 cache Hd 52Mb 4MbVga512	2.550.000
Desk 486 33 64 cache Hd 52Mb 4MbVga512	3.150.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 85.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 170.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 80Mb Quantum	+ 280.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 400.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

I computer sono assemblati e testati al Dos5.0 e mouse sono compresi
 La garanzia e' della durata di un anno dalla data di spedizione
 Soundblaster 2.0 + 270.000
 Soundblaster professional + 440.000
 Videon III per Pc + 600.000

**Eccezionale offerta!!!
 Amiga 500 PLUS
 690.000
 con joystick omaggio**

Great Valley Production

Hard card + 52Mb Quantum A2000/500	500 plus 2mb 810.000
Hard card +120Mb Quantum A2000/500	
Hard card +240Mb A2000/500	
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia	
Acceleratrice 68030 A2000 22/50 Mhz	500 plus 2mb 1.3/2.0 875.000
" 68030 A500(esterna HD)	
" 68040 A3000	

Impact Vision 24 A3000/2000 PAL
 Frame grabber in tempo reale, Genlock
 Video pip, Antiflicker, 16.000.000 di colori
 software a corredo: Macropaint
 Caligari professional, Scala

Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)
 Digitalizzatore audio Sound 8bit
 Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto

Richiedete il nostro listino completo ricco di interessanti offerte!!!

**VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
 COMPUTER TIME S.N.C.
 VIA PROVVIDENZA 43
 35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
 TEL.049/8976508 FAX 049/8976414**

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
 IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO
 VERRA' SOSTITUITO AL PIU' PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO
 CARICO

Siamo

CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRESIVI D'IVA
 SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
 DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

Due nuove linee telefoniche in ricarica automatica!!!

Siamo presenti con le nostre offerte alla
 pagina
***59134#**
 del VIDEOTEL
 Il servizio e' gratuito

GVP POINT
 RIVENDITORE AUTORIZZATO

VIDEOTABÙ

Spettabile redazione di K, comincio questa mia lettera con i doverosi complimenti per la vostra rivista, che reputo la migliore del settore. Posseggo un Game Boy e gioco spesso e volentieri con un Amiga 500 espanso.

Non spenderò che due righe per ribattere a tutti coloro che pensano che il videogiocatore sia un mentecatto, squilibrato che vive in un mondo di favole. Ho quasi 21 anni, frequento il Politecnico di Milano e ho i piedi ben piantati per terra. La cosa che più mi preme riguarda la situazione maschio-femminina nei confronti del gioco elettronico e non.

Leggendo qua e là le riviste specializzate, mi accorgo che la maggior parte delle redazioni sono composte da ragazzi, che chi recensisce i giochi sono sempre ragazzi e che la Posta ospita pochissime lettere firmate da ragazze, e sembra sempre un evento internazionale se una dama si impone all'attenzione del settore. Ma cosa sta succedendo? Non vorrei che anche il mondo dei videogiochi si trasformasse in un settore tabù. La mia personalissima opinione è che una redazione mista renda la realizzazione della rivista più piacevole, e lo scambio di opinioni contribuisca a migliorare la critica e le recensioni.

Sono portata a credere che esista ancora una certa mentalità, radicata nella maggior parte di noi ragazze che ci impedisca di considerare il "videogiocatore" una cosa da "donne".

Come un po' di tempo fa il mondo degli affari era precluso al "gentil sesso", ora lo è il mondo del divertimento elettronico.

Il paragone forse non calza molto, ma rende chiaro il concetto di come non sia una questione di capacità, ma piuttosto di mentalità.

Questa mia lettera non voleva essere una critica a voi di K, che, anzi, fate uno stupendo lavoro, dando la possibilità ai migliaia di lettori/lettrici di avere uno strumento nel quale ritrovarsi.

Se di critica si può parlare, questa è diretta alle centinaia di migliaia di ragazze che, forse, si vergognano di chiedere ai genitori di comprare un Amiga, un Pc o una console.

Spero che questo sia un argomento interessante, e che si possa aprire una tavola rotonda all'interno della Posta! Grazie e buona fortuna per la rivista!

Distinti Saluti,

JAMES KIRK, per gli amici LAYLA VALENTE

... Che Mario sia con voi!

Tema ricorrente, quello dell'assenteismo ideologico del gentil sesso... Al momento mi viene solo in mente che le poche ragazze che ho visto in sala giochi o impegnate in una sessione casalinga con un computer giocavano a Bubble Bobble ma una sensazione di déjà-vu mi scossiglia vivamente di farlo...

Comunque la lettera di Layla è una vera e propria provocazione: se ci siete, battete un colpo, altrimenti vorrò dire che nterremo il fantastico e coloratissimo mondo dei, ehm, videogiochi, di proprietà esclusiva dei discendenti di Adamo (a volte mi chiedo come faccio a scrivere frasi così aberranti senza scappare a ridere, N&MBF)

POSTA BREVIS: THE DARK KNIGHT

RETURNS

Una Posta Brevis addirittura epica: dopo essere stata mutilata, soppressa e millantata nel corso degli ultimi mesi, con un voto di battaglia e con una rabbia interiore paragonabile a quella di un vegetariano in una macelleria, ha riconquistato di forza lo spazio della nostra rubrica. D'altronde ogni tanto è necessario concedersi delle piccole pause, riprendere fiato e, nel contempo, concedere il maggior spazio possibile al numero più alto possibile di lettori.

Cominciamo quindi alla grande, con il secondo componimento di KJX (il primo, pur non essendo stato pubblicato, è stato certamente apprezzato dal destinatario):

"Un sogno, un'illusione, una chimera, così è la Posta, così son le cose, quando ti sembra ancora primavera l'accorgi che appassiscono le rose.

Una volta eravamo grandi e forti, uniti in una guerra simulata e sempre trovavamo, senza torti, la porta della Posta sempre spalancata.

Ma da tempo s'è chiusa la serranda e purtroppo siamo giunti ad una stretta: se prima ci trovavi anche alla Standa,

adesso siamo sparando così in fretta che ieri per la strada ho visto un pando con la mia faccia sopra la maglietta"

Il titolo è, ovviamente, IL POLEMICO. Parafrasi in vista?

Un saluto particolare va a ENRICO "TAM" PENTO, FEDERICO SAVIA, e MAURO "ESAGERIAMO" FANELLI di Torino, che hanno spedito la foto del loro cagnolino, ESOPO. Il tutto, pur essendo molto bello e quasi commovente, ha poca inerzia con la suddetta rivista, perciò mi vedo impossibilitato a pubblicarla: proverò con AIRONE...

"Perché non fondare un bel club tra noi Amighisti di tutta Italia, persi in qualche Dungeon o impegnati a salvare qualche bella principessa?" questa è l'angosciata domanda che si è posto PASQUALE SORELLA. Se volete unirvi a lui per una giusta causa, scrivete al seguente indirizzo:

**SORELLA PASQUALE
VIA CARLO DEL CROIX N.8
86039 TERMOLI (CB)**

La neo-rubrica STRISCIA IL GIOCO ha diviso i nostri lettori: una parte ne sottolinea l'utilità, ad esempio Iren Zanolla, che afferma "l'idea è veramente attinua in quanto permette di inserire in ogni numero un alto numero di recensioni". Luigi Pallini la considera "un'idea eccellente", mentre un'altra si dichiara insoddisfatta dalla scelta dei titoli "brevis", "non capisco perché per giochi come Another World e Epic, che, sinceramente non interessano nessuno, sono state spese ben quattro pagine, mentre giochi avvincenti come Midwinter II o Knight of the Sky sono stati ridotti al formato strisciata" (Massimo Tedeschi).

Vorrei che nelle vostre prossime lettere vi esprimeste sull'argomento. Per rispondere a Massimo, penso che le qual-

tro pagine per Epic ed Another World non erano spreca-
te: il primo è un titolo veramente "epico", non solo per aver battuto ogni record di uscite annunciate e subito smentite, ed il secondo perché rappresenta uno dei videogiochi francesi più rivoluzionari e interessanti della storia dei videogiochi (non a caso è in lavorazione un Another World II che promette di essere ancora più coinvolgente del primo).

MAURO LONGONE strikes back per rispondere alle mie osservazioni sulla lettera apparsa su K 35, a proposito della (ir)realtà virtuale. Per mancanza di spazio sono impossibilitato a pubblicare la tua chilometrica lettera. In ogni caso, resto del parere che è troppo presto per pronunciarsi su un argomento del quale, per ora, non si conoscono ancora i dettagli. Chi avrebbe mai detto che le prime automobili, lente, goffe ed impacciate avrebbero soppiantato in pochi anni la carrozza, il cavallo e la bicicletta?

Vorrei personalmente ringraziare tutti coloro che ci inviano lettere, fax e messaggi telematici per suggerire miglioramenti o lamentare difetti, o presunti tali, di Kappa: l'"opinione pubblica" non rimane assolutamente ignorata, anzi, è la prima ad essere considerata nel momento in cui decidiamo di apportare modifiche alla rivista. Per mancanza di spazio siamo impossibilitati a pubblicare le vostre missive; vengono comunque lette e valutate con attenzione. Continuate così!

EPILOGO

Quando scrivo questa rubrica e, più in generale, quando uso il mio Amiga, accendo lo stereo. È una cosa istintiva, naturale. Il binomio musica-computer è inscindibile. Il silenzio è innaturale, anche se per molti è condizione necessaria e sufficiente per potersi concentrare. Dopo un inizio rap piuttosto energico (Naughty by Nature), sto scrivendo questo epilogo con il sottofondo musicale dell'immortale Moonlight Shadow di Mike Oldfield, che stimola riflessioni malinconiche e forse tristi. Meglio così, è meglio una smorfia genuina che un sorriso forzato. Sto ancora ripensando alla discussione che ho avuto recentemente con un cosiddetto "adulto". Alla domanda, sibillina, "in che cosa credi?" sono rimasto interdetto. In che cosa credo? In che cosa ho mai ereditato? Ho forse avuto ideali e valori da difendere o spado tratta? Ho cercato di rispondere evasivamente, per prendere tempo, ma, implacabilmente, l'"adulto" incalzava ricordando che "ai suoi tempi" si combatteva per difendere un ideale politico, ideologico, morale, cosa che sarebbe anacronistica nella nostra società. Ho ribattito, polemicamente con un "Ma ne è valsa la pena?", ottenendo come risposta uno sdegnato "Certamente più che una partita ad un videogioco", ed è seguita una paternale sulla nostra generazione superficiale, banale, consumistica, interessata solo a discoteche, film americani, fumetti e libri insignificanti e, appunto, videogiochi. Moralismo? Può darsi. Però il dubbio è rimasto insito nella mia mente, a tormentarmi, e non riesco a scacciarlo. Che ne dite di esprimere il vostro pensiero in proposito? I videogiochi sono forse un ennesimo aspetto marginale e irrilevante di un secolo che ha portato la razza umana più volte vicina all'estinzione?

Bring the Bitta Back.

MBF

Db_Line s.r.l. V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) Tel. 0332.767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/ Gountlet	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land/ Deo Theros	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F. Manager W. Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thundekaw/ Battle Ice	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-Lo-Mania	69.000		Last Battle/ Face Off	48.000	
Magic pokets	49.000		Out Run Europe	29.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Final Blow/ WofChild	49.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/ Baby Jo	49.000	
First Samurai	49.000		Links/ Heimdall		69.000

...altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicom
 CD Megadrive
 Neo Geo Home Version
 PC-Engine GT

PC-Engine Coregrafx II
 CD-Rom II System PC-Engine
 PC-Engine Supergrafx

Megadrive Giap. Scart/Pal
 Sega Game Gear
 Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console **GAME BOY** oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM

Castlevania IV
 Dimension Force
 Fire Pro-Wrestling
 Joe & Mac
 Lagoon
 Legend of Zelda
 Pro Soccer
 Raiden Trad
 Street Fighter II
 Super E.D.F.
 Super Ghoul's n Ghost
 Super Tennis

PC-ENGINE

Dragon Egg!
 Spriggan (CD-Rom)
 Lady Fantom (CD-Rom)
 Raiden
 Magical Chase
 Fighting Run
 Prince of Persia (CD-Rom)
 Randa 2 (CD-Rom)
 Lord of Wars (CD-Rom)
 Time Cruise
 Zero Wing (CD-Rom)
 S.Fantasy Zone (CD-Rom)

MEGADRIVE

Alien Storm
 Block Out
 Beast Warrior
 Bare Knuckle
 Rolling Thunder 2
 Shadow of the Best
 The Immortal
 Mercs
 Out Run
 Runark
 Saint Sword
 Sonic the Hedgedog

NEO GEO

ASO II
 Puzzled
 Baseball Stars Pro
 Bouncing Fight
 Top Player Golf
 League Bowling
 Minasan No Okages.
 Nam 1975
 Ninja Combat
 Rague
 Rocky Joe
 Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
 Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE + JOYSTICK IN OMAGGIO !!!)
 Floppy-disk: 3.5 OS-DD Lit.800 - 3.5 OS-HD-Lit.1400

PC 386sx25Mhz-1 Floppy Disk 3.5"-Hard Disk 40Mb-Monitor Vga colore-Tastiera it.avanzata-MS-DOS 4.01-Manuali. In omaggio:modem 2400bps mnp5 v42bis-Mouse 3 tasti-1 Joystick - 2 giochi.

Garanzia 1 anno: *****Lit. 2.650.000+IVA*****.

Ad ogni telefonata listino in omaggio.Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
 Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali- sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
 Modalità di pagamento: C/C Postale-Vaglia postale-Assegno Bancario-Carta di credito-Contrassegno

Uscite per l'estate

Tornano le indicazioni sulle uscite previste dalle principali software house. Abbiamo chiesto ai principali distributori italiani (Leader, Cto e Softel) di segnalarci i titoli previsti per i prossimi mesi. Come sapete sono date puramente indicative. In molti casi infatti le scadenze non sono rispettate. Come ci sembrano notizie utili per avere un'idea dei giochi in produzione. (si ringrazia per la collaborazione Anna Vernocchi - Leader, Franca Tommasi - Cto, Raffaele Valensise - Softel, Federico Croci - Simulmondo).

ELECTRONIC ARTS

LEXI CROSS	Mac	IMMINENTE
POPULOUS II (1/2MEG)	Amiga/St	IMMINENTE
HARPOON BATTLESET 4	Amiga	IMMINENTE
STAR TREK	Pc	IMMINENTE
PANZER BATTLES	Amiga	IMMINENTE
BUCK RODGERS	Sega	IMMINENTE
PGA COURSES	Mac	IMMINENTE
RINGS OF POWER	Sega	IMMINENTE
MARBLE MADNESS	Sega	IMMINENTE
KID GLOVES II	Amiga/St	IMMINENTE
KEYS OF MARAMON	Amiga	MARZO
KID PIX	Pc	MARZO
MAGIC CANDLE II	Pc	MARZO
LORD OF THE RINGS II	Pc	MARZO
BUDOKAN	C64	MARZO
BLACK CRYPT	Amiga	MARZO
JORDAN VS BIRD	Sega	MARZO
CASTLES	Amiga	MARZO
POWERMONGER DATADISC	Amiga	APRILE
J. MADDEN FOOTBALL	Amiga	APRILE
RAMPART	Pc/Amiga	APRILE
CASTLES	Mac/St	APRILE
WHERE IN TIME		
IS CARMEN SANDIEGO	Sega	APRILE
HUDOKAN	C64	APRILE
DESERT STRIKE	Sega	APRILE
STEEL EMPIRE	Amiga/Pc/St	APRILE
POWERMONGER	Pc	APRILE
GLOBAL EFFECT	Amiga/St/Pc	APRILE

21ST CENTURY ENT

RUBICON	Amiga/C64	USCITO
PINBALL	Amiga	IMMINENTE
DELIVERANCE	Amiga	MARZO

ACTIVISION

WORLD CLASS CHESS	Pc	MARZO
BUSHBUCK	Pc	MARZO
BUSHBUCK	Amiga	APRILE
SHANGAI II	Pc	APRILE
LGOP 2	Pc	ANNUNCIATO

DOMARK

SUPER SPACE INVADERS	Pc	USCITO
(*) I.N.T. II DOUBLE DYNAMITE	Amiga/C64	IMMINENTE

DREAM FACTORY

DRIFT	Amiga/Pc	MARZO
-------	----------	-------

EMPIRE

PACIFIC ISLANDS	Amiga/Pc	IMMINENTE
CAMPAIGN	Amiga/Pc	IMMINENTE
EYE OF THE STORM	Pc	IMMINENTE
(*) INT. SPORTS CHALLENGE	Amiga/Pc/C64	IMMINENTE
TWILIGHT 2000	Pc	MARZO

GRANDSLAM VIDEO

DIE HARD 2	Amiga/Pc/C64	IMMINENTE
LIVERPOOL FOOTBALL	Amiga/Pc/C64	APRILE
BEAVERS	Amiga/Pc/C64	APRILE

GREMLIN

HEROQUEST		
+ RETURN OF THE WITCHLORD	Pc	USCITO
VIDEOKID	Amiga	USCITO
SPACE CRUSADE	Amiga	IMMINENTE
HARLEQUIN	Amiga	IMMINENTE

HI-TECH SOFTWARE

THE JETSONS	Amiga/Pc/C64	USCITO
-------------	--------------	--------

IDEA

CLIK CLAK	C64	IMMINENTE
CLIK CLAK	Pc	MARZO
STURMTRUPPEN	Amiga/C64	MARZO
CATTIVIK	Amiga/C64	MARZO
DRIBBLING	Amiga/C64	APRILE
TENNIS	Amiga/C64	MAGGIO

MAGIC BYTES

SECOND WORLD	Amiga/Pc	MARZO
SEXY DROIDS	Amiga/Pc	MARZO

MICROPROSE

GRAND PRIX	Amiga	USCITO
E-17 A NIGHTHAWK	Pc	USCITO
GUNSHIP 2000	Pc	USCITO
HYPERSPEED	Pc	IMMINENTE
COVERT ACTION	Amiga	IMMINENTE
SPECIAL FORCES	Amiga	MARZO
UMS II PLANET EDITOR	Amiga/Pc	MARZO
MIDWINTER II	Pc	MARZO

MINDSCAPE

4D SPORTS DRIVING	Amiga	USCITO
SPECIAL OPERATIONS 1	Pc	USCITO
GODS	Pc	USCITO
PAPERBOY 2	Amiga	USCITO

OCEAN

(*) 2 HOT 2 HADLE	Amiga/C64	USCITO
ELF	Pc	IMMINENTE
SPACE GUN	Amiga/C64	IMMINENTE
SMASH TV	Pc	IMMINENTE
(*) ADDICTED TO FUN SPORTS COLLECTION	Amiga/C64	IMMINENTE
(*) MONSTER PACK II	Amiga	IMMINENTE
EPIC	Amiga/Pc	MARZO
SIM ANT	Amiga/Pc	MARZO
(*) ADDICTED TO FUN FIRE POWER COLLECTION	Amiga/C64	APRILE
PARASOL STARS	Amiga	APRILE
HOOK	Pc	APRILE

ROBOCOP 3	Pc	APRILE
PUSH OVER	Amiga/Pc	MAGGIO
THE ADDAMS FAMILY	Amiga/Pc	MAGGIO

ORIGIN

ULTIMA VI	Amiga	IMMINENTE
-----------	-------	-----------

PSYGNOSIS

ORK	Amiga	IMMINENTE
AGONY	Amiga	IMMINENTE
AIR SUPPORT	Amiga	IMMINENTE

RAINBOW ARTS

(*) 5th ANNIVERSARY	Amiga/C64	USCITO
MAD TV	Amiga	IMMINENTE
(*) MEGA BOX	Amiga/Pc	IMMINENTE
(*) ACTION PACK	Amiga/C64	IMMINENTE

READYSET

GUY SPY	Amiga/Pc/C64	IMMINENTE
---------	--------------	-----------

SIENRA

LEISURE SUIT LARRY V	Amiga	USCITO
ECO QUEST	Pc	USCITO
A-10 TANK KILLER 1.5 vers.	Amiga	IMMINENTE
ACES OF THE PACIFIC	Pc	IMMINENTE
NOVA 9	Amiga	MARZO
LARRY 1 SC 1	Amiga	MARZO
CONQUESTS OF THE LONGBOW	Amiga	MARZO

STORM

BIG RUN	Amiga	USCITO
INDY HEAT	Amiga/C64	MARZO
DOUBLE DRAGON III	Pc	MAGGIO

SYSTEM 3

MYTH	Amiga	MARZO
MYTH	Pc	APRILE
SILLY PUTTY	Amiga	MAGGIO
EERRARI GP CHALLENGE	Amiga/Pc	GIUGNO

TITUS

DICK TRACY-CRIME SOLVING ADVENTURE	Amiga/Pc	IMMINENTE
TITUS THE FOX	Amiga/Pc	MARZO

UBISOFT

BATTLE ISLE	Pc	USCITO
UNREAL	Pc	USCITO
(*) SPORTS GAMES IIITS	Amiga/Pc/C64	USCITO
(*) SILVER GAMES	Amiga/C64	USCITO
STARUSH	Amiga/Pc	IMMINENTE
(*) QUEST AND GLORY	Pc	IMMINENTE
BAT 2	Amiga/Pc	MARZO
LIGHTQUEST	Amiga/Pc	MARZO

DYNABLASTERS Amiga/PC/C64 MARZO
 CELTIC LEGENDS Pc MAGGIO

US GOLD

CRUISE FOR A CORPSE (IT) Amiga/Pc USCITO
 POOLS OF DARKNESS Amiga USCITO
 WAYNE GRETZKY 2 Amiga/Pc USCITO
 ANOTHER WORLD Amiga USCITO
 BONANZA BROS Amiga/C64 IMMINENTE
 GAUNTLET III C64 IMMINENTE
 WILD WEST STORY Amiga/Pc IMMINENTE
 ANOTHER WORLD Pc IMMINENTE
 CYBERCON III Pc IMMINENTE
 NO GREATER GLORY Amiga IMMINENTE
 BUCK ROGERS II Amiga/Pc IMMINENTE
 GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER Amiga IMMINENTE
 LINKS CHAMPIONSHIP COURSE ARIZONA TOWN Pc MARZO
 MIGHT & MAGIC III Amiga MARZO
 GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER II Pc MARZO
 CONELICT: KOREA Pc MARZO
 TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER Pc MARZO
 CYBERCON III Pc MARZO
 PLANETS' EDGE Pc MARZO
 D-DAY Amiga/Pc MARZO
 THE MANAGER Amiga/Pc MARZO
 MEGA TWINS C64 MARZO
 BONANZA BROS Amiga APRILE
 MOEBIUS Amiga/Pc APRILE
 CARRIER STRIKE: SOUTH PACIFIC Pc APRILE
 CONFLICT: KOREA Amiga APRILE
 TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER Amiga APRILE
 TALES OF MAGIC: PROPHECY OF THE SHADOW Pc APRILE
 EYE OF THE BEHOLDER II Amiga APRILE
 G-LOC Amiga/C64 APRILE
 LINKS Amiga APRILE

VIRGIN GAMES

ROLLING RONNIE Pc USCITO
 DIPLOMACY Amiga/PC/C64 USCITO
 REALMS Pc IMMINENTE
 VIZ Pc IMMINENTE
 SHUTTLE Pc IMMINENTE
 POOL Amiga/Pc MARZO
 FLOOR 13 Amiga MARZO
 SHUTTLE Amiga MARZO
 BRIDGE HEAD Amiga APRILE
 (*) MAG COMP 2 Amiga/Pc MAGGIO
 TRAPS & TREASURES Amiga/Pc/C64 MAGGIO
 DUNE Amiga/Pc GIUGNO
 KYRANDIA Amiga/Pc GIUGNO

CORE DESIGN

Heimdall Amiga/St USCITO
 Thunderhawk Amiga/St USCITO
 Thunderhawk Pc USCITO
 Wolfchild Amiga/St IMMINENTE
 Jaguar Simulator Amiga/St MARZO
 Heimdall Pc ANNUNCIATO
 Jaguar Simulator Pc ANNUNCIATO
 Chuck Rock II Amiga/St ANNUNCIATO

D.M.I. DEMONWARE

Top Banana Amiga/St USCITO
 P.P. Hammer C64 IMMINENTE
 The Power Pc IMMINENTE
 Exodus 3010 Amiga/St IMMINENTE
 Oops Up C64 ANNUNCIATO

Gem'X Pc ANNUNCIATO
 Mind Bending Aliens Am./St/Pc/C64 ANNUNCIATO

ELECTRONIC ZOO

Magic Garden Amiga/St USCITO
 Abandoned Place Amiga/St USCITO
 Son of Zeus Amiga/St IMMINENTE
 Son of Zeus Pc IMMINENTE
 Fire Force Amiga/St IMMINENTE
 DayLight Robbery Amiga/St IMMINENTE
 Abandoned Place Pc MARZO
 Magic Garden Pc ANNUNCIATO

ELITE

EUROP.CHAMP. 92 Amiga/St/Pc/C64 MAGGIO
 LAST BATTLE Pc ANNUNCIATO

GENIAS

TILT! Pc USCITO
 WARM UP Amiga/St USCITO
 Top Wrestling Amiga/St IMMINENTE
 Catalypse C64 IMMINENTE
 Chuck Rock C64 IMMINENTE
 Warm Up Pc ANNUNCIATO
 Top Wrestling Pc/C64 ANNUNCIATO
 Sky Tech Amiga/St ANNUNCIATO
 Sky Tech Pc ANNUNCIATO

IMPRESSIONS

Cnme City Amiga/St USCITO

KRISALIS

Manchester United Europe Pc ANNUNCIATO
 Face Off Amiga/St ANNUNCIATO

LINEL

Traders Amiga/St/Pc ANNUNCIATO
 La Storia Infinita II Ad Amiga/St ANNUNCIATO
 La Storia Infinita II AdP Pc ANNUNCIATO
 Kaiser Amiga/St/Pc ANNUNCIATO
 The Game of Life Amiga/St/Pc ANNUNCIATO

LORICIEL

Tennis Cup II Pc USCITO
 Paragliding Amiga/St/Pc IMMINENTE
 Son Shu Si Amiga/St IMMINENTE
 No Buddies Land Amiga/St IMMINENTE
 Psyborg Amiga/St/Pc IMMINENTE
 Tennis Cup II Amiga/St MARZO
 Bizzy Bros Amiga/St MARZO
 Bizzy Bros Pc APRILE

MANDARIN

Easy Amos Amiga/St MAGGIO

MICRO VALUE

Elviral II: The Jaws of Cerberus C64 annunciato
 Winter Sports Amiga/St/Pc annunciato

MICROIDS

Killer Ball Amiga/St USCITO
 Super Sky 2 Amiga/St IMMINENTE

PALACE

Hoi Rubber Amiga/St/Pc IMMINENTE
 Hostile Breed Amiga/St MARZO
 jekyll & Hyde Amiga/St/Pc ANNUNCIATO
 Super Barbarian Amiga/St/Pc/C64 ANNUNCIATO

THALAMUS

Winter Camp C64 USCITO
 Bonobodour - Planet of Doom Amiga/St USCITO
 Winter Camp Amiga/St ANNUNCIATO
 Creatures 2 C64 ANNUNCIATO

SIMULMONDO

Italian Night 1999 Pc ANNUNCIATO
 I Play: Footballchampt St ANNUNCIATO
 1000 MIGLIA vol I Pc USCITO
 Dylan Dog (Gli Uccisori) Pc USCITO
 Diabolik Amiga/Pc ANNUNCIATO
 3D World Tennis Amiga/C64/Pc ANNUNCIATO
 3D World Soccer Amiga/Pc ANNUNCIATO
 3D World Boxing Amiga/C64/Pc ANNUNCIATO





VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24

COMPUTER

Amiga 500 Plus Appetizer + Joystick in omaggio L. 730.000
C64 + registratore + 2 joystick + omaggio L. 279.000
CDTV Welcome Disk in italiano L. 1.150.000
Vasto assortimento compatibili PC I.B.M. (Telefonare
Amiga 2000 e Amiga 3000) L. 380.000
Telefonare

ESPANSIONI

512 k con clock L. 79.000
2 Mb per Amiga 500 interna L. 279.000
1 Mb per Amiga Plus L. 150.000
2 Mb per Amiga 2000 I L. 380.000

DRIVE Linea Golden Image

Drive interno Amiga 500 L. 139.000
Drive esterno Amiga 500 con interuttore L. 145.000
Drive esterno con track Display L. 160.000

ACCESSORI

Amiga - Rack utile mobiletto Amiga 500 L. 120.000
Amiga Televideo L. 149.000
Amiga Trackball L. 75.000
Amiga Gun - Shot (Pistola) L. 99.000
Hand Scanner per Amiga L. 399.000
Mouse per Amiga, Atari L. 45.000
Action Replay II L. 160.000
Alimentatore Amiga 500 L. 120.000
Scheda Kickstart V2.04 (Selezione da mouse) L. 119.000
Scheda Kickstart V1.3 (Selezione da mouse) L. 100.000
Pen Brush L. 140.000
Interfaccia 4 joystick L. 750
A1 Once VGA Emulator L. 29.000
Disk Bulk 3.5 L. 449.000
Contentori Passo 150 posti 3,5 L. 750
Contentori 80 posti con chiave L. 35.000
Etichette colorate L. 18.000
Genlock Roggen L. 60.000
Joystick vasto assortimento L. 280.000
Telefonare
Inoltre vasto assortimento GIOCHI ORIGINALI per Amiga, C64, PC Compatibili.
Vendita Monitor, Stampanti e tutto ciò che concerne Computer

Distributori del Joystick Switch Joy - Micro Jet - Super Jet

Richiedete il nostro listino per Rivenditori.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.

80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE
ULTIME NOVITÀ DAGLI USA

GAMES FOR SEGA MEGADRIVE

AIR BUSTER	L. 109.000
ALIENSTORM	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 109.000
DE CAP ATTACK	L. 109.000
CYBERBALL	L. 89.000
QUACKSHOT	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 109.000
WING OF WOR	L. 99.000
STREET OF RAGE	L. 119.000

VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER
CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

VIA SACCHI 26 - 10128 TORINO 011/548920

RHO

Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS, C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

**VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE**

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893



ASTIGAMES



Commodore Point



Tutte le ultime novità per:



e PC COMPATIBILI

SEGA GAME GEAR
MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza
in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

A N N U N C I

VENDITA

CEDO i seguenti giochi originali per PC formato 3.5, possibilmente in blocco, a prezzo d'occasione: Monkey Island, King Quest IV, Larry 2, F-14 Tomcat, Wing Commander 2, Night Shift.
Mario tel. 0573/975243 ore pasib.

VENDO per Amiga a PC tutto (hardware & software disponibili sul mercato, di tutte le migliori marche esistenti).
Paolo Reginato via Trieste, 12 - 36026
Rossano V.to tel. 0424/540315

Differtissima: VENDO giochi per IBM compatibili (in confezione originale): Leisure Suit Larry 5 (L. 50,000), Krok 011 2 (L. 20,000) e Marban Dreams (L. 45,000) oppure tutti insieme a L. 90,000.
Marco tel. 06/3016877

VENDO C64 perfetto stato, + adattore telematico + registratore + 25 cassette di giochi (Pegasus, Pyjamarama, Batman, Titanic, ecc.) + 2 joystick a L. 180,000.
Giulio tel. 02/76023896 solo nel pomeriggio

VENDO giochi originali per A500 e Game Gear, Per Amiga ho: Star Gause a L. 10,000 (completo di istruzioni e il resto); per Game Gear ho: G-Loc (L. 50,000) Dragon Crystal (L. 45,000) Out Run (L. 50,000) Shinobi (L. 50,000) Factory Panic (L. 50,000) e Mickey Mouse (L. 55,000). Per Game Gear posso anche scambiare.
Thomas tel. 0431/81910.

Occasione, VENDO, vendo eppure vengo causato errato acquisto dischetti vergini marchi Savage DS/DD con marca (stampata sul ferro) a L. 1,400.
Fabio tel. 06/6093239.

VENDO come nuovo C64 new model + tape + modem + 50 programmi e giochi. Prezzo da concordare.
Mirko tel. 0577/724775 ore pasib.

VENDO per A500 e A2000 Kick Rom 2.0 con switch per il funzionamento del vecchio e del nuovo sistema operativo. Comprende istruzioni per il montaggio (che non richiede saldature) e dischr WB e Extras. Funziona anche sulle vecchie versioni di computer.
Marco tel. 0345/41000

VENDO C64 vecchio modello + registratore + copriastiera + interfaccia + tanti giochi (anche originali, trattabili).
Fabio tel. 080/8935552 ore pasib.

VENDO A500 nuovo (gennaio 1992) + 2 joystick + copriastiera + mouse + presa scart + 6 giochi originali. Tutto a L. 700,000 trattabili.
Fabrizio tel. 06/6663356 lasciare anche sulla segreteria.

Attenzione!!! VENDO tutti i numeri di "The Games Machines" dall'1° al 36° a L. 110,000.
Alessandro tel. 011/4343631.

VENDO tutti i numeri delle riviste "K", "The Games Machines", "Zzap!" e "Computer + Video Giochi", più molti numeri di "Videogame & Computer World", "Your Sinclair" e "Sinclair

User" a L. 5.000 l'uno.
Stefano tel. 06/5034325 preferibilmente mattina oppure martedì.

VENDO gioco originale Wrestlingmania per A500, A500 Plus a sole L. 15,000 trattabili; inoltre regalo 3 dischi vuoti + 1 stupendo gioco omaggio.
Danilo tel. 0934/27367.

VENDO C64 in ottimo stato + registratore + 30 giochi originali a L. 300,000 trattabili. Esempi: Last Ninja 1 e II, Double Dragon, Dragon Ninja, Out Run, Target Renegade, California Games, Summer Olympiad e altri. Sono inclusi molti giochi di edicola. Offro max senetia.
Giorgio Esposito via S. Luigi, 27 - 73014 Gallipoli (Le).

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali a L. 20,000 cad.: Archipelagos, Total Recall, Wicked, Forgotten Worlds, Virus Killer 2.0 (Ita). Romano tel. 0586/857189.

VENDO giochi per Amiga ad un ottimo prezzo. Alcuni esempi: James Pond III, WWF Wrestlingmania, Lammings II, Final Blow e tantissimi altri. Vendo inoltre C64 + giochi originali e altri a L. 300,000 trattabili. Max senetia.
Cosimo Barba via Coppola, 12 - 73014 Gallipoli (Le).

VENDO Olivetti PCs 86, AT 10 Mhz, 640 Kb, 2 floppy da 31/2 di 720 Kb. Scheda Vga, monitor a colori 14", tastiera 101/102 tasti. Porta: parallela, seriale, MS-DOS 3.30 con manuale, disco tutoriali, 100% compatibilite. Nemmeno una anno di vita, a L. 1.000,000.
Luca tel. 0733/221551.

VENDO cassette per Sega Master System; alcun nome: Wonder Boy III, Battle Our Run, Double Dragon, Pro Wrestling, Forgotten Worlds, Strider, Power Strike e molti altri. I prezzi parlano da matà prezzo originali ed altri sono trattabili.
Filippo tel. 0583/56264.

VENDO causa inutilizzo: A2000 1MB chip ram, 2 Drive, HD GVP 47MB Autoboot, esp. A2058 2MB, Genlock A2301 a L. 2,500,000; monitor colore NEC multisync L. 550,000; stampante NEC PB plus colore, nuova con testina ricambio e nastri vari L. 1,000,000. Il tutto con garanzia italiana e imbalsi. Regalo agli acquirenti software e riviste.
Giorgio tel. 0438/402177.

CERCO

CERCHIAMO corrispondenti (Milano e dintorni) per scambio informazioni, notizie, soluzioni e giochi per A500/1090.
Filippo Cavadinvi via Sardegna, 31 - 20146 Milano tel. 48021004
Andrea Maggi via Maroschia, 25 - 20146 Milano tel. 40090419.

CERCO programmatore e musicisti per Amiga, in zona Tonno, per realizzare, insieme, avventure grafiche (tipo Monkey Island, Zax Mc. Kraken, Indy) e pubblicarle con (aiuto di note case di software).
Nils Ciancio via Palermo, 6 - 10090 Buttighara Alta (To) tel. 011/9321533 ore serali.

CERCASI scenery disks (per C64) per Flight Simulator 2 completo di mappe a L. 10,000.
Luca Carrafiello via della Repubblica, 21 - 84096 Montecorvino R. (Sa).

CERCO disperatamente la soluzione per Gold Rush o quantomeno un aiuto per superare "l'hotel" in cui sono fermo ormai da mesi.
Paolo Laiosa via Scavo, 10 - 90146 Palermo.

CERCO per A500 i tre dischi di Indiana Jones III l'avventura dinamica naturalmente a qualsiasi prezzo, perché per mia sfortuna non riesco a trovarlo nella mia città.
Cristian Boraccaro via Malta, 9 - 63039 San Benedetto del Tronto (Ap) tel. 0735/85313.

CERCO disperatamente per Amiga. Zak McKracken (versione italiana), Goblins, Ghost n Ghost. Enrico tel. 0323/923019 dalle ore 18,00 alle ore 20,00

CERCO urgentemente le soluzioni dei seguenti giochi per A500: Loom, Operation Stealth, The Secret of Monkey Island, Future Wars.
Domenico Ferran via Pia, 45 - 41049 Sassuolo (Mo).

CERCO (disperatamente) le regole Master Set 4 per D&D, anche fotocopie ma rigorosamente in italiano. Prezzo max L. 40,000.
Federico Cassu via Perugina, 11 - 07026 Civita (Tn).

CERCO monitor a colori per A500. Piero Politeo via Meizi D'Erli, 3 - 20153 Milano tel. 02/315161.

SCAMBIO

SCAMBIAMO programmi per PC e Amiga. Alcuni titoli: Monkey Island 1-2, Rise of the Dragon, Heart of China, Larry 2-3-5, Ultima VI, Speedball 2, Lemmings 1-2, Wing Commander. Solo zona Bergamo e Milano. No lucro. Si danno anche semplici aiuti per avventure.
Jacopo (Amiga) e MS-DOS (tel. 0363/381930 Giuseppe (MS-DOS) tel. 0363/968681).

SCAMBIO soluzioni e trucchi per Amiga. Andrea Corneta via P. delle Ginestre - 74023 Grottaglie (Ta) tel. 099/867693.

SCAMBIO giochi e programmi per Amiga; possibilmente zona Milano.
Vincenzo tel. 02/2503509 ore pasib (solo se interessato).

SCAMBIO C64, perfettamente funzionante, completo di video a sfondi verdi, registratore, centinaia di giochi, per soli 3 giochi Megadrive.
Umberto Parrotto via Dogliotti, 26 - 73042 Casatano (Le) tel. 0833/512459 dopo le ore 14,00.

SCAMBIO per IBM (originali): Treasure Trap (E- lectronic Zoo), Mean Street (U.S. Gold) con Secret of Monkey Island II o II), Mike Dikka Football o con avventure dinamiche (Sierra, Lucasfilm, ecc.) solo originali.
Alex tel. 02/712568

PC Club Terni - SCAMBIAMO, vendiamo a com- pagnano ogni genere di giochi. Disponiamo di molti titoli e di molta novità. Per citare qualche titolo: Escape from Singe's Castle, Timewarp, Space Ace, Monkey Island... Si inviano anche soluzioni di giochi.

Francesco Malagoli via Istra, 20 - 05100 Terni tel. 0744/421265 dopo le ore 20,00.

SCAMBIO programmi a giochi con manuali per Atari ST, ultime novità, max senetia
Stefano tel. 02/4564689.

Space One Amiga Club cerca nuovi contatti in tutta Italia per SCAMBIO giochi di tutti i tipi come: TV Sport Boxing, Red Baron, The Adventure of Willy Beamish, Heart of China, e mille altre sorprese. Contattaci, non marrari deluso, spedisci la tua lista o telefona. Risposta assicurata, annuncio sempre valido, max senetia.
Cristian Vedovelli via Antonio Thaaler, 5 - 39050 Laves (Bz) tel. 0471/941337.

CONTATTI

Amiga Soft Club, CERCA soci in tutta Italia per scambio di idee e di software. Noi disponiamo di oltre 5000 titoli (giochi, utilities, ecc.) comprese le ultimissime novità del mercato; e ricorda che la senetia è il nostro punto di forza.
Antonio Massala via Monte Calvano, 14 - 74012 Crispiano (Ta) tel. 099/613925

Cerco CONTATTI con appassionati di simulatori di volo e di combattimento aereo per PC; dispongo di tutta le ultime novità.
Renzo tel. 0425/69036 dalle ore 20,30 alle ore 21,30.

Il Club "Amici del PC" (formosissimo) cerca CONTATTI con altri utenti PC per scambio giochi, programmi, idee.
Giovanni tal. 0742/81466 oppure tal. 0742/818252

La Yodas Crew di Selerno è intenzionata ad organizzare un party demo (Amiga e PC) in data da stabilire nel periodo estivo.
Francesca tel. 089/855086 (per ulteriori informazioni).

Il Nobody's Club Computer Group cerca soci in tutta Italia.
Alonso tal. 085/8942005 (anche per informazioni).

Unite, unite! I Babylon's Force cercano appassionati ed esperti Amiga, possibilmente in Bologna e provincia, per farmazione/amalgamazione gruppo; eventuale spartizione spese per acquisto programmi e hardware, scambio opinioni ed altro!
Tel. 051/734727.

Attenzi! Il nuovo Club Blues Brothers cerca soci in tutta Italia per scambio/vendita programmi. Vasta disponibilità software per Amiga. Annuncio sempre valido.
Massimo tel. 0973/392278 - Marco tel. 0973/381112 ore pasib.

Avventura, azione, humour in una Fantastica Atmosfera Medievale !

Vivete anche voi l'avventura strampalata di tre folletti maliziosi partiti alla ricerca di un rimedio che guarisca il loro re diventato improvvisamente pazzo da legare...



OUPS il tecnico,
IGNATIUS il mago e **ASGARD**
il guerriero sono costantemente
presenti sullo schermo. Scegliete
uno di loro e servitene a
seconda delle sue competenze.
Attenzione alle sorprese!...

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO

Disponibile per Amiga, Atari ST, PC 5.25", 3.5",
PC Hard' disk a 256 colori.



**The
multimedia
generation**

The Electronic Ant Colony

SIMANT™



Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.

Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

LEADER
GAMES

